



LAUREA
AMMATTIKORKEAKOULU
Yhdessä enemmän

Pelialan kehitys ja tulevaisuuden näkymät

Englund, Lasse

2016 Kerava



Laurea-ammattikorkeakoulu
Kerava

Pelialan kehitys ja tulevaisuuden näkymät

Lasse Englund
Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma
Opinnäytetyö
Huhtikuu, 2016

Lasse Englund

Pelialan kehitys ja tulevaisuuden näkymät

Vuosi	2016	Sivumäärä	53
-------	------	-----------	----

Peliala on kehittynyt runsaan 40 vuoden aikana maailmanlaajuisesti merkittäväksi toimialaksi. Kasvu ei kuitenkaan ole ollut tasaista ja suuretkin heilahtelut niin yksittäisten yritysten, kuin koko pelialan volyymissa ovat toimialalle ominaisia.

Opinnäytetyön tarkoituksena on luoda katsaus siihen, miten peliala on kehittynyt nykyiselle, esitellä konsolisukupolvet ja kunkin sukupolven merkittävimmät konsolit ja pelit sekä analysoida, mitkä seikat ovat merkittäväällä tavalla vaikuttaneet alan kehitykseen. Erityisesti analysoidaan 1980-luvulle ajoittunutta pelialan lamaa, mitkä tekijät siihen johtivat ja onko nykypäivän pelialalla näkyvissä samankaltaisia ilmiöitä, jotka johtivat alan syvään lamaan kolme vuosikymmentä sitten.

Opinnäytetyön tärkeimpiä tutkimuskysymyksiä on kolme. Aluksi tutkitaan, kuinka peliala on kehittynyt nykyiselleen ja erityisesti kuinka 1980-luvun pelialan romahdus vaikutti alan kehitykseen. Seuraavaksi selvitetään, mitkä ovat alan tärkeimpiä yrityksiä ja mikä on ominaista niiden toimintatavoille. Lopuksi kartoitetaan pelaamistottumusten muutoksia ja niiden vaikutusta alan tulevaisuuden näkymiin.

Nykyhetken pelialan merkittäviä suuria, keskisuuria ja pieniä yrityksiä sekä niiden tuotteita ja toimintatapoja käydään työssä läpi. Pelaamistottumusten muuttumisen ja casual-pelaamisen yleistymisen vaikutuksia arvioidaan ja lopuksi arvioidaan lyhyesti, mitkä seikat saattaisivat olla tärkeitä alan tulevaisuuden näkymiä arvioitaessa.

Vaikka tänä päivänä pelialalla on havaittavissa samankaltaisia ilmiöitä, jotka johtivat pelialaan romahdukseen 1980-luvulla, ei pelialan uutta romahdusta ole lähitulevaisuudessa näkyvissä. Peliala sen sijaan on jatkuvasti muutosherkkä ja lama tai kriisi voidaan nähdä niin pelialalla kuin yleisemminkin myös mahdollisuutena, jonka seurauksena ala uudistuu nopeasti.

Asiasanat: peliala, pelikonsoli, casual-pelaaminen

Lasse Englund

The evolution of gaming and its future

Year	2015	Pages	53
------	------	-------	----

Videogame industry has evolved during the past four decades into a significant worldwide business. This evolution has not, however, been even and major shifting in the industry as a whole or single companies are commonplace.

The purpose of this thesis is to take a closer look on how the industry evolved to its current state, show each console generation in detail, the best-selling consoles and games as well as the significant factors that contributed to the development of gaming industry as a whole. In particular an analysis of the primary causes of the great videogame crash of the 1980s is conducted.

The thesis focuses around three main research questions. First the evolvement of the industry to its current form is performed with a particular emphasis on how the 1980s crash changed the course for the industry. Next the biggest companies in the gaming industry at the moment and their patterns of operation is given a review. Finally the changes in gaming habits and how they influence the future of gaming as a whole is analyzed.

Although there are similar signs in gaming industry that led to the crash of 1980s, a second crash is not imminent. Instead, as the industry is constantly changing, a crisis or crash can therefore be regarded as an opportunity that will radically change for the better the patterns how the industry operates.

Keywords: gaming industry, gaming console, casual gaming

Sisällys

1	Johdanto	7
2	Tutkimusmenetelmät ja tutkimuskysymysten asettelu	7
3	Pelialan kehitys nykyhetkeen	8
3.1	Ensimmäiset interaktiiviset elektroniset pelit	9
3.2	Pelialan kehitys	9
3.3	Kahdeksan konsolisukupolvea	11
3.3.1	Ensimmäinen konsolisukupolvi	11
3.3.2	Toinen konsolisukupolvi	12
3.3.3	Kolmas konsolisukupolvi	12
3.3.4	Neljäs konsolisukupolvi	12
3.3.5	Viides konsolisukupolvi	13
3.3.6	Kuudes konsolisukupolvi	14
3.3.7	Seitsemäs konsolisukupolvi	14
3.3.8	Kahdeksas konsolisukupolvi	15
4	Pelialan lama	16
4.1	Pelialan lamaan johtaneet syyt	16
4.1.1	Konsolimarkkinoiden kilpailutilanne	17
4.1.2	Heikkolaatuisten pelien tarjonta	17
4.1.3	Pelikehittäjien kehittymättömät työolot	18
4.1.4	Atarin romahdus	19
4.2	Laman seuraukset	20
4.3	Laman vaikutukset pelialan kehitykseen	21
5	Pelialan rakenne nykyään	21
5.1	Jaottelukriteerit	23
5.2	Pelialan suuryritykset	23
5.2.1	Tencent Holdings Ltd.	24
5.2.2	Sony	25
5.2.3	Microsoft	26
5.2.4	Electronic Arts	27
5.2.5	Activision-Blizzard	28
5.3	Keskisuuret yritykset	29
5.3.1	CD Projekt RED	29
5.3.2	Telltale Games	31
5.4	Indie-studiot ja niiden levitysalustat	32
6	Pelaamistottumukset ja niiden muuttuminen	34
6.1	Pelien ja pelaamisen jaottelu	34
6.2	Casual-pelien pelaaminen	35

6.3	Hardcore-pelien pelaaminen	36
6.4	Pelaamistottumusten muuttuminen	37
7	Pelialan tulevaisuuden näkymiä	38
8	Yhteenveto	39
	Lähteet	42
	Kuvat	51
	Taulukot	52
	Liite: Termistö.....	53

1 Johdanto

Opinnäytetyössäni tutkin pelialan kehitystä 1970-luvun alkuajalta nykyhetkeen ja sen tulevaisuuden näkymiä. Aluksi luon yleiskatsauksen pelialan kehitykseen ja rakenteeseen sekä sen kehitykseen merkittävästi vaikuttaneisiin tapahtumiin. Erityisesti 1980-luvulle ajoittuvaa pelialan lamaa ja siihen johtaneita syitä ja seurauksia tarkastelen muuta alan kehitystä laajemmin.

Peliala on kehittynyt muutamassa vuosikymmenessä vaatimattomasta alusta nykyiseksi, maailmanlaajuisella vuotuisella liikevaihdolla mitaten kymmenien miljardien eurojen liiketoiminnaksi. Pelialan kasvaa edelleen nopeasti, vaikka kasvu ei ole ollut aina tasaista.

Peliala voidaan jakaa karkeasti konsoli-, pc- ja mobiilipelaamiseen ja nämä kolme jakaantuvat taas omiin osiinsa. Lisäksi ala voidaan jakaa pelivälineiden ja sisällön tuottamiseen. Useat alan suuret toimijat tosin pyrkivät kontrolloimaan sekä konsolien että niille tarkoitettujen pelien markkinoita.

Johdannon jälkeen opinnäytetyö etenee pääpiirtein siten, että luvussa kaksi täsmennän tutkimuskysymysten asettelua ja käytettäviä tutkimusmenetelmiä. Luvussa kolme tarkastelen pelialan kehitystä 1970-luvulta nykyhetkeen. Luvussa neljä kuvaan vuoden 1983 pelialan lamaa ja analysoin sitä, mitkä tekijät vaikuttivat sen syntyyn ja miten lama vaikutti pelialan kehitykseen. Viidennessä luvussa selvitän pelialan tämän hetken rakennetta. Kuudennessa luvussa esittelen pelialan tämän päivän suuria ja tärkeimpiä keskiä yrityksiä. Lisäksi kuvaan sitä, miten pk-yritykset ja pienet indie-pelikehittäjät toimivat nykymarkkinoilla. Seitsemännessä luvussa käsittelen pelaamistottumusten muuttumista sekä määrittelen, mitä pelialan termit casual- ja hardcore-pelaaminen tarkoittavat ja miksi ne ovat oleellisia arvioitaessa pelialan tulevaisuuden näkymiä. Viimeisessä luvussa vedän tulokset yhteen.

2 Tutkimusmenetelmät ja tutkimuskysymysten asettelu

Tutkimuksen tavoitteena on luoda selkeä kuva pelialan nykytilasta, siihen johtaneesta kehityksestä sekä esittää arvioita siitä, millainen tulevaisuus alalle voisi olla odotettavissa.

Koska opinnäytetyöni aihe oli laaja ja käsiteltävä ajanjakso kattoi useita vuosikymmeniä, käytin opinnäytetyöni pääasiallisena tutkimusmenetelmänä laadullisen tutkimuksen menetelmiin luettavaa dokumenttianalyysiä (Anttila, 2014). Tutkimuksen reliabiliteetin ja validiteetin arvioiminen osoittautui vaikeaksi, koska tutkimuksessa käytin laadullisen tutkimuksen menetelmiä ja laadullisessa tutkimuksessa näiden käsitteiden käyttöä tulisi pyrkiä välttämään (Hirsijärvi, Remes & Sajavaara, 2007, 227). Reliabiliteetti mittaa tutkimusaineiston tilastollis-

ta edustavuutta ja validiteetti tulosten toistettavuutta. Olen kuitenkin arvioinut, että käyttämäni lähteet ovat luotettavia ja niissä esitetyt asiat tai johtopäätökset riittävän yksiselitteisiä ja kiistattomia.

Työssäni jouduin arvioimaan monien lähteiden luotettavuutta ja kelvollisuutta opinnäytetyön lähteeksi, joten käytin kelvollisuuden arvioimiseen muutamia peruskriteerejä. Tieteellisissä julkaisusarjoissa tai vastaavissa julkaissut, vertaisarvioinnin läpikäyneet artikkelit kelpaavat ilman muuta lähteiksi. Monet käytetyistä lähteistä eivät kuitenkaan olleet perinteisiä tieteellisiä julkaisuja. Korkealuokkaisesti toimitetuiksi arvioimieni julkaisujen, kuten New York Timesin, The Guardianin tai Ars Technican, artikkelit kelpasivat niinikään lähteiksi. Kun tieto oli julkaistu alan tapahtumia käsittelevissä julkaisukanavissa, esimerkiksi Gamespotissa tai IGN:ssä, pyrin varmistamaan, että lähde on vähintään moderoitu verkkosivu. Mikäli kyseessä on yksityishenkilön blogi pyrin varmistamaan, että jutun tieto on vahvistettavissa muistakin lähteistä.

Olen pyrkinyt käsittelemään muutamia tutkimuskysymyksiä laajemmin lähinnä kvalitatiivisen tutkimuksen menetelmiä soveltaen (Hirsijärvi, ym. 2007, 156-162) sekä tutustunut monipuoliseen lähdemateriaaliin ja pyrkinyt antamaan lukijalle yleiskäsityksen aiheesta. Niin ikään olen pyrkinyt keräämään ajantasaisen ja kattavan viiteluettelon tarkempaa tutkimusalaan perehtymistä silmälläpitäen. Lukemisen helpottamiseksi olen määritellyt tutkimuksen lopussa eräät alan ja tämän tutkielman keskeiset käsitteet.

Tämä tutkimus tarkastelee erityisesti seuraavia kolmea tutkimuskysymystä:

- Mikä aiheutti vuonna 1983 suuren pelialan laman, miten pelilama vaikutti pelialan kehitykseen ja onko 1980-luvun kaltaisen pelialan laman toistuminen todennäköistä?
- Mitkä yritykset ovat pelialan tämän hetken suurimmat vaikuttajat ja miten niiden tekemiset vaikuttavat pelialan tulevaisuuteen?
- Mitä casual- ja hardcore-pelaaminen tarkoittavat ja kuinka casual-pelaamisen yleistyminen tulee muuttamaan pelialaa?

Tutkimustyöni aikana muodostuneet arvioni pelialan tulevaisuuden näkymistä esitän tutkimuksen lopussa.

3 Pelialan kehitys nykyhetkeen

Pelien kehityksen voidaan katsoa alkaneen 1940-luvun lopulla samaan aikaan kuin ensimmäiset elektroniset tietokoneet kehitettiin. Pelialan voidaan katsoa syntyneen tosin vasta, kun nimenomaan pelaamiseen tarkoitettuja konsoleita ja niihin suunniteltuja pelejä alettiin myydä 1970-luvulla. Alan kehitys on jaoteltavissa lähinnä konsolien kehityksessä tapahtuneiden

merkittävien kehitysharppausten mukaan kahdeksaan sukupolveen, joista kunkin kesto on ollut 5-7 vuotta. Tässä luvussa esitellään pelien ja pelialan kehitys ensimmäisistä elektronisista peleistä sekä kunkin kahdeksan konsolisukupolven aikana tapahtuneet merkittävimmät muutokset.

3.1 Ensimmäiset interaktiiviset elektroniset pelit

Interaktiivisia elektronisia pelejä voidaan pitää tekoälysovellutuksina ja niiden kehittelyn katsoa alkaneen samoihin aikoihin kuin ensimmäisten tietokoneidenkin, 1940-luvulla (Poole, Mackworth & Goebel, 1998). Ensimmäisiä tunnettuja elektronisia pelejä olivat vuonna 1950 valmistuneet "Bertie the Brain" (Bateman, 2014) ja vuodelta 1951 oleva "Nimrod" (Baker, 2010). Vuonna 1958 yhdysvaltalainen lääkäri Willian Highimbotham esitteli ensimmäisen videopeliksi luokiteltavan "Tennis for Two" (Bookhaven). Sitä voidaan pitää ensimmäisen sukupolven Pong-pelien edeltäjänä ja sen tekijänoikeuksista riideltiin myöhemmin oikeudessa (Campbell, 2009).

Varsinaisen pelialan katsotaan kuitenkin syntyneen vasta runsas vuosikymmen myöhemmin, kun 1970-luvulla alettiin valmistaa ja markkinoida varta vasten videopelaamiseen tarkoitettuja konsoleita ja niihin suunniteltuja pelejä. (Taulukko 1)

3.2 Pelialan kehitys

Pelialan kehitys nykyhetkeen kattaa liki neljä ja puoli vuosikymmentä ja kaiken kaikkiaan kahdeksan konsolisukupolvea. Konsolisukupolvien jaottelu kahdeksaan sukupolveen on laajasti hyväksytty (Game on, The Economist, 2013). Tässä laitesukupolvet esitellään tätä, myös taulukossa 1. esitettävää jaottelua noudattaen. (Taulukko 1)

Sukupolvi	Tärkeimmät konsolit/järjestelmät	Lanseeraus vuosi	Laitemyynti, miljoonaa yksikköä
1	Magnavox Odyssey Atari/Sears Pong Coleco Telstar Fairchild Channel F Nintendo Colour TV Game Atari 2600	1972 1975 1976 1976 1977 1977	4,5
2	Magnavox Odyssey 2 Intellivision (Mattel) ColecoVision Atari 5200	1978 1979 1982 1982	40
3	Nintendo Entertainment System (NES) Sega Mark III / Master System Atari 7800	1983 1985 1986	88
4	NEC PC Engine / TurboGrafx-16 Sega Mega Drive / Genesis Neo Geo AES Super Nintendo Entertainment System (Super NES)	1987 1988 1990 1990	90
5	3DO Interactive Multiplayer Atari Jaguar Sega Saturn Sony Playstation Nintendo 64	1993 1993 1994 1994 1997	148
6	Sony Dreamcast Sony Playstation 2 (PS2) Nintendo GameCube Microsoft Xbox	1998 2000 2001 2001	212
7	Microsoft Xbox 360 Nintendo Wii Sony Playstation 3	2005 2006 2006	254
8	Nintendo Wii U Sony Playstation 4 Microsoft Xbox One	2012 2013 2013	9,2 ¹ 20,2 ² 11 ³
¹⁾ 15.1.2015 mennessä (http://www.ign.com , viitattu 23.4.2015) ²⁾ 1.3.2015 mennessä (http://www.cnet.com , viitattu 23.4.2015) ³⁾ 13.12.2014 mennessä (http://www.theguardian.com , viitattu 23.4.2015)			

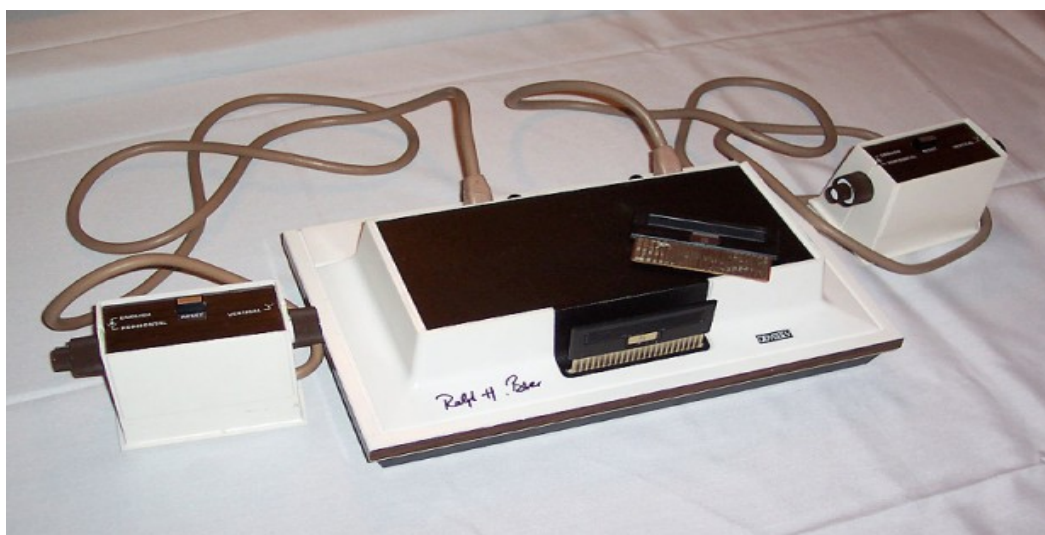
Taulukko 1. Pelikonsolisukupolvet ja maailmanlaajuinen laitemyynti. Kunkin sukupolven myydyin konsolimalli on merkitty punaisella. (Game on, The Economist, 2013)

3.3 Kahdeksan konsolisukupolvea

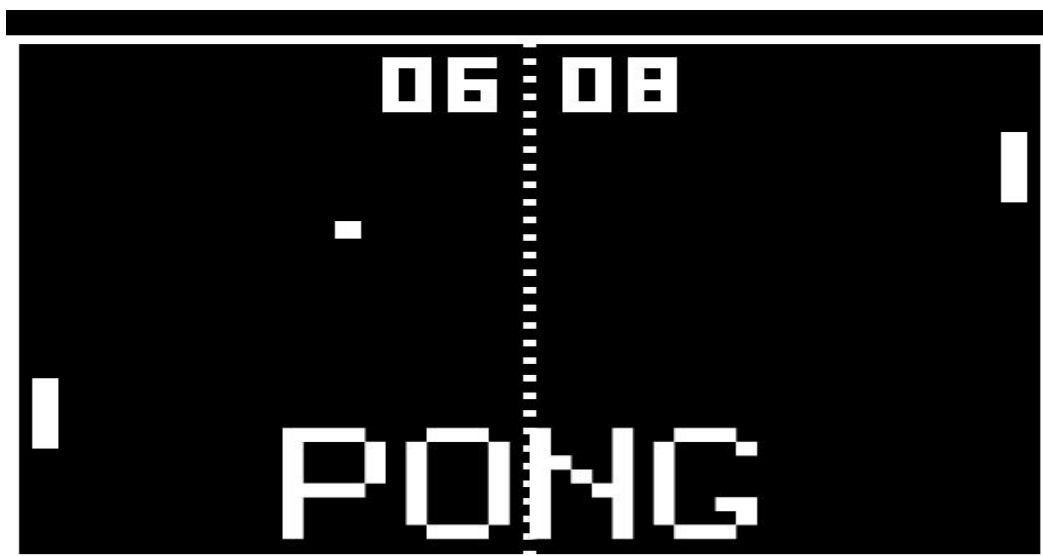
Pelikonsolit jaetaan sukupolviin pääosin niissä käytettyjen osien laadun, konsolien tuottaman grafiikan ja äänen laadun mukaan. Konsolisukupolven vaihdos alkaa useimmiten, kun markkinoille tulee uusi kilpailija, joka kykenee syrjäyttämään silloisen markkinajohtajan joko teknillä ominaisuuksilla tai tuomalla jotain uutta ja mullistavaa erottuen eduksi kilpailijoistaan tai mikäli softan valmistus ja valmistajien laitetuki konsoleille lopetetaan.

3.3.1 Ensimmäinen konsolisukupolvi

Ensimmäisen sukupolven konsoleiksi voidaan lukea 1970-luvulla Magnavoxin markkinoima ja Ralph Baerin suunnittelema Odyssey (Kuva 1), kolikoilla toimivat Arcade-peliautomaatit ja lukuisat pong-konsolit, jotka olivat enimmäkseen TV-ruudulla pelattavia alkeellista pöytätentistä muistuttavia pelejä. (Kuva 2)



Kuva 1. Magnavox Odyssey 1. sukupolven pelikonsoli vuodelta 1972 (Gameberry).



Kuva 2. Näkymä ensimmäisen videopelin kuvaruudusta 1970-luvulta (Nintendo wikia, 2014).

3.3.2 Toinen konsolisukupolvi

Toisen sukupolven konsolikiilpaa hallitsi Atarin VCS, joka tunnetaan paremmin Atari 2600:na (Taulukko 1). Atarin konkurssi vuonna 1983 muutti pysyvästi pelialan kehityksen, mistä esitään myöhemmin luvussa neljä tarkempia tietoja. Nintendo päätyi hallitsemaan Pohjois-Amerikan konsolimarkkinoita seuraavaksi lähes kahdeksi vuosikymmeneksi. Ensimmäiset kotitietokoneet menestyivät pelikonsolien myynnin heikentyessä. (Oxford, 2011.)

3.3.3 Kolmas konsolisukupolvi

Kolmatta konsolisukupolvea kutsutaan usein myös 8-bitin aikakaudeksi. Merkittävin tämän sukupolven laite oli vuonna 1983 lanseerattu Nintendon NES-konsoli, jonka tunnetuin pelihahmo oli italialainen putkimies Mario. Sen merkittävin kilpailija oli Sega omalla Megadrive konsolillaan, jonka tunnetuin pelihahmo oli Sonic the Hedgehog. (Minotti, 2014.)

3.3.4 Neljäs konsolisukupolvi

Neljännessä konsolisukupolvessa, pelikonsolit siirtyivät 16-bittisiin laitteistoihin (Kuva 3) ja ensimmäiset kannettavat pelikonsolit kuten Nintendo Gameboy, Atari Lynx ja Sega Gamegear saapuivat markkinoille vuodesta 1989 alkaen. Nämä kannettavat pelikonsolit voidaan katsoa monien nykyisten kannettavien käsikonsolien, kuten esimerkiksi Nintendo DS:n, PSP:n ja PlayStation VITA:n edeltäjiksi.



Kuva 3. Neljännen konsolisukupolven suosikkikonsoli eurooppalainen PAL Super-Nintendo ohjaimineen ja peleineen vuodelta 1992.

3.3.5 Viides konsolisukupolvi

Viidettä sukupolvea voidaan luonnehtia 32-bitin ja 64-bitin tai 3d-aikakaudeksi. Tällöin pelikonsolien kehityksessä tapahtui merkittäviä muutoksia. Kehittyneempi konsoleissa käytetty laitteisto mahdollisti esimerkiksi kaksiulotteisen Sprite-grafiikan (Kuva 4) vaihtamisen kolmiulotteisiin polygoneihin. Lisäksi pelien tallennusmedia vaihtui suurikokoisista pelikaseteista, pienempiin CD-ROM levyihin. Tekniikan kehittymisestä huolimatta, useat viidennen sukupolven konsolit olivat epäonnistuneita kokeiluja, joiden myynti jäi muutamia poikkeuksia lukuun ottamatta vähäiseksi (Taulukko 1). Monet konsolivalmistajat, kuten Sega ja Atari, jättäytyivät kokonaan pois pelikonsolikilpailusta viidennen sukupolven jälkeen ja konsolimarkkinat vakiintuivat nykyiseen muotoonsa jossa Sony, Microsoft ja Nintendo jakavat markkinat keskenään. (Minotti, 2014.)



Kuva 4. Näkymä 16-bittisen neljännen sukupolven pelistä Zelda - A link to the past. (Zelda-dungeon, 2015.)

3.3.6 Kuudes konsolisukupolvi

Kuudennen konsolisukupolven aikana Sega poistui lopullisesti konsolikilvasta ja Nintendo alkoi jäädä kilpailijoistaan jälkeen. Sony saavutti johtoaseman ja Microsoft julkaisi oman Xbox konsolinsa. Sonyn vuonna 2000 julkaistu PlayStation 2 -konsoli oli kuudennen sukupolven ja samalla kaikkien aikojen eniten myyty pelikonsoli yli 160 miljoonalla myydyllä kappaleella. Nintendo'n heikko menestys konsolimarkkinoilla ei kuitenkaan estänyt käsikonsolimarkkinoiden hallitsemista vuonna 2001 julkaistulla Gameboy Advance -käsikonsolilla. Kuudennen sukupolven laitteiden ajan voidaan katsoa lopullisesti päättyneen vuoden 2013 tammikuussa, kun Sony ilmoitti PlayStation 2 tuen lopettamisesta. Kyseinen konsolin kuitenkin ylitti ennustetun elinikensä kolmella vuodella. (Minotti, 2014.)

3.3.7 Seitsemäs konsolisukupolvi

Seitsemännen sukupolven tunnetuimmat pelikonsolit olivat PlayStation 3 (Kuva 5), Xbox 360 ja Nintendo Wii, jotka tulivat markkinoille vuosina 2005 ja 2006. Nintendo Wii:n laajempi yleisöön vetoava pelivalikoima on osaltaan johtanut casual-pelaamisen yleistymiseen. Videopeleistä on tulossa osa yhä useamman ihmisen arkea, kun pelaamisesta on tullut entistä helpompaa. Nintendo onnistui kääntämään edellisen sukupolven heikon myyntituloksen kasvuun Wii:n avulla, mutta samalla vieraannutti monet aiemmista asiakkaistaan pelitarjonnan radikaalin muutoksen vuoksi.



Kuva 5. Seitsemännen sukupolven PlayStation 3 -konsoli. (Praxistipps)

3.3.8 Kahdeksas konsolisukupolvi

Tänä päivänä on menossa kahdeksas konsolisukupolvi, jonka katsotaan alkaneen vuodesta 2012. Sen laitteet eroavat edellisen sukupolven vastaavista suuremman tehonsa ja tarkemman HD-kuvalaadun ansiosta (Kuva 6). Lisäksi pelejä voi pelata samanaikaisesti useampi pelaaja verkossa PS4-konsolin Share Play -palvelun avulla, vaikka kaikki pelaajat eivät omistakaan pelattavaa peliä. Markkinoiden toistaiseksi suosituimmat kahdeksannen sukupolven konsolit ovat Sonyn PlayStation 4, Microsoft Xbox One ja Nintendon Wii U. Toistaiseksi mikään näistä kolmesta konsolista ei ole saavuttanut kiistatonta markkinajohtajan asemaa.



Kuva 6. Pelinäkö Sony PlayStation 4:n Infamous - Second Son -pelistä (Gamespur).

4 Pelialan lama

Pohjois-Amerikan pelimarkkinat ajautuivat kriisiin vuonna 1983 yli kahdeksi vuodeksi. Tämä kriisi liittyy alan ylivoimaisen markkinajohtajan, Atarin vaikeuksiin ja lopulta liiketoiminnan myymiseen pilkkahintaan vuonna 1984. Tämän jälkeen ei alalla ole koettu yhtä suurta romahdusta, vaikka sen kehitys ei ole ollutkaan tasaista.

Atari oli 1980-luvulla tunnetuin nimi pelimarkkinoilla ja se dominoi markkinoita reilun 80 % markkinaosuudella. Sen suurimmat kilpailijat olivat Magnavox, Coleco, Telstar ja Mattel, joiden yhteenlaskettu markkinaosuus oli loput 20 % kokonaismarkkinoista. Atarin tulos kasvoi huimaa vauhtia vuoden 1979 runsaasta 40 miljoonasta yli kahteen miljardiin dollariin vuonna 1982, mutta vuoden 1983 loppuun mennessä tulos putosi lähes puoli miljardia miinukselle. (Ernkvist, 2006.)

Usein mainittu syy vuoden 1983 suureen pelialan romahdukseen oli epäonnistuminen kahden suurien panostuksia vaatineen kolikkopelin, E.T:n ja Pac-Manin, muuntaminen Atari-2600 kotikonsolilla pelattavaksi (Goldberg & Vendel). Mielestäni pelialan lamaan johtaneet kehitys oli monimutkainen prosessi, johon vaikuttivat monet muutkin tässä luvussa esitettävät tekijät.

4.1 Pelialan lamaan johtaneet syyt

Tässä luvussa katsastellaan tarkemmin 1980-luvun pelialan lamaa, jollaista ei sittemmin nähty. Useimmiten laman syyksi mainitaan silloisen markkinajohtaja Atarin kaksi pahiten epäonnistunutta pelilanseerausta, mutta lopulliset syyt olivat huomattavasti monimutkaisemmat.

4.1.1 Konsolimarkkinoiden kilpailutilanne

Atari oli 1980-luvulla ylivoimainen markkinajohtaja Pohjois-Amerikan pelimarkkinoilla. Tästä huolimatta sillä oli monia kilpailijoita, eikä se pystynyt kontrolloimaan silloisten markkinoiden pelitarjontaa toisin kuin esimerkiksi nykyisten konsolimarkkinoiden kolme suurta toimijaa Sony, Microsoft ja Nintendo. Atarin joidenkin kilpailijoiden, kuten Colecon ja Mattelin konsolit olivat lisäksi teknisiltä ominaisuuksiltaan ylivoimaisia Atarin 2600-konsoliin verrattuna, mikä myös uhkasi Atarin asemaa markkinajohtajana. (Console Specs)

Voidaankin arvioida, että 1980-luvulle tultaessa Atari oli jäänyt jälkeen kilpailijoistaan pelikonsolikehittäjänä. Se joutui reagoimaan kilpailijoidensa uusien konsolien markkinoille tulon sen sijaan, että olisi ollut edelläkävijä. Niinpä vuonna 1982 kilpailijoiden uusien konsolien vastavedoksi tarkoitettu toisen sukupolven pelikonsoli Atari 5200 petti siihen ladatut odotukset ja sen valmistus jouduttiin lopettamaan jo ennen viisi vuotta aikaisemmin lanseerattua edeltäjäänsä, Atari 2600 (Bienek). Vielä 1980-luvulla hankittavalta pelilaitteelta odotettiin pikemmin pitkää elinikää kuin suurta tehoa. Tärkeämpää oli hankkia jotain pidettäväksi ja - toisin kuin nykyään - laitteiston vaihtaminen viiden vuoden välein oli tuolloin täysin vieras ajatus.

Romahduksen alkaessa 1983 pelikonsoleista oli ylitarjontaa. Pohjois-Amerikan markkinoilla oli liikaa pelikonsoleita, kuten Atari 2600, Atari 5200, Bally Astrocade, Colecovision, Coleco Gemini, Magnavox Odyssey2, Mattel Intellivision, Intellivision II, Sears TelStar ja Vectrex, joille ei ollut riittävästi pelitarjontaa. Monet näiden konsolien valmistajista joutuivat turvautumaan kolmannen osapuolen kehittämiin peleihin paikatakseen puutteellista pelivalikoimaansa, mikä entisestään vaikeutti konsolivalmistajien asemaa markkinoilla. (Eldergeek, 2010.)

4.1.2 Heikkolaatuisten pelien tarjonta

Kun kolmannen osapuolen pelikehittäminen vapautui vuonna 1982, Atari ei enää kyennyt kontrolloimaan sitä, millaisia pelejä sen konsoleilleen julkaistiin. (Oxford, 2011.) Tämä merkitsi sitä, että melkeinpä kuka tahansa pystyi tekemään pelin esimerkiksi Atarin konsolille ja juuri niin tapahtuikin. Markkinat kyllästettiin amatöörien ohjelmoimilla peleillä, joista monet olivat heikkolaatuisia. Tämä rasitti myös konsolivalmistajan yrityskuvaa ja nakersi kuluttajien luottamusta. Esimerkkinä tällaisista heikkolaatuisista kolmannen osapuolen kehittämistä peleistä voisi mainita konkurssin tehneen Mystiquen julkaiseman Custer's Revengen. Tällaisen

kehityksen toistuminen nykyään on epätodennäköistä, koska alan suurimmat konsolivalmistajat Nintendo, Sony ja Microsoft ovat kehittäneet juridisia ja teknisiä järjestelmiä, joilla ne kykenevät tehokkaasti kontrolloimaan sitä, millaisia pelejä näiden konsoleilla voi julkaista.

Pelien ostajat eivät myöskään saaneet riittävästi tietoa tarjolle tulleiden uusien pelien ominaisuuksista, koska pelialaan erikoistuneita lehtiä ei juuri ollut. Internet oli vielä kehittymättömä, eikä peliarvosteluja ollut sitäkään kautta saatavissa. Miltei ainoa keino, jolla 1980-luvun alun pelaaja saattoi saada tietoa uudesta pelistä, oli kysyä mielipidettä sellaisilta ystäviltä, jotka olivat kyseistä peliä testanneet. Tällainen kuluttajainformaation levitys oli tietenkin tehotonta ja johti monien asiakkaiden kaikkoamiseen muiden harrastusten pariin pettymyksiä tuottaneiden pelaamiskokemusten seurauksena.

Nykyään käytössä on lukuisia alan lehtiä joista voi lukea ennakkosilmäyksen tulevista peliutuuksista. Myös Internetistä voi löytää ennakkoarvostelun tai käyttäjien arvion, joka antaa edes jonkinlaisen mielikuvan siitä, onko tuote todellakin hintansa arvoinen.

4.1.3 Pelikehittäjien kehittymättömät työolot

Pelialan kehityksen kannalta ratkaisevaa on se, ovatko pelattavat pelit niin kiinnostavia, että pelaajat hankkivat yhä uusia pelejä ja laitteita ja jatkavat näin pelialan tuotteiden kuluttamista. Pelien kiinnostavuus taas riippuu suurelta osin siitä, kuinka hyvin pelin kehittäjät ovat onnistuneet luovassa pelinkehitystyössään. Peliala oli vielä 1980-luvulle tultaessa kehityksensä alussa, eikä alalla ehkä ymmärretty sitä, että kyse on uudenlaisesta luovasta henkisestä, mutta teollista työstä, joka edellyttää uudenlaista johtamista. Erityisesti suuret yritykset teettivät liian suuria työmääriä työntekijöillään, mikä johti ohjelmoijien loppuun palamiseen. (Williams, 2015.)

Atarille pelejä kehittävät ohjelmoijat olivat kenties muita huonoimmassa asemassa. Ohjelmoijat eivät saaneet laittaa nimiään näkyville, eikä heidän palkkansa tai palkkionsa ollut sidoksissa kehitettyjen tuotteiden myyntiin. Atari perusteli tätä menettelyä sillä, että näin kyetään estämään kilpailijoita houkuttelemasta Atarin pelinkehittäjiä siirtymästä kilpailijoiden palvelukseen. (Goldberg & Vendel)

Virheet avainhenkilöiden johtamisessa olivat osasyynä siihen, että Atari menetti lahjakkaita pelinkehittäjiä. (Oxford, 2011.) Monet Atarilta lähteneistä perustivat uusia yrityksiä, jotka julkaisivat pelejä Atarin konsolille. Monet näistä yrityksistä menivät konkurssin laman vuoksi, mutta esimerkiksi Cranen, Whiteheadin ja Millerin perustama Activision on edelleen olemassa ja se on nykyään yksi maailman suurimmista pelialan yrityksistä.

4.1.4 Atarin romahdus

Vuoden 1982 loppuun mennessä pelialan selvästi suurimman yrityksen, Atarin, tilanne oli heikentynyt ratkaisevasti muun muassa edellä käsitellyistä syistä. Vuoden 1982 aikana Atari oli panostanut merkittävästi kahden suosituksen kolikkopelin Pac-Manin ja E.T:n konsoliversioiden saamiseen markkinoille.

Kaikista Atarin kolikkopelikäänöksistä Pac-Man oli kaikkein odotetuin ja maaliskuussa 1982 lanseeratun pelin myynti alkoikin lupaavasti. Pian markkinoilla levisi kuitenkin arvio pelin huonosta laadusta ja myynti kääntyi laskuun. Lopulta peliä myytiin seitsemän miljoonaa kappaletta. Tämä alitti kuitenkin Atarin arviot ja 12 miljoonasta valmistetusta pelikasetista peräti viisi miljoonaa pelikasettia jäi myymättä. (Goldberg & Vendel)

Vielä perusteellisemmin epäonnistui E.T.-pelin lanseeraus. Atari joutui maksamaan yli 20 miljoonaa dollaria ohjaaja Steven Spielbergille pelin tekijänoikeuksista ja lisäksi Spielberg asetti lisäehdoksi sen, että pelin oli ehdittävä vuoden 1982 joulumarkkinoille. Tämä tarkoitti vajaan kuuden viikon kehitysaikaa, mikä osoittautui aivan liian lyhyeksi. Laadun varmistamiseen tai virheiden korjaukseen ei jäänyt riittävästi aikaa. (Goldberg & Vendel)

Atarin silloisen toimitusjohtajan Ray Kassarin mukaan lähes neljästä miljoonasta valmistetusta kappaleesta 3,5 miljoonaa kappaletta palautettiin Atarille takaisin (Geuss, 2014). Lopullinen tappio E.T:stä muodostui reiluksi sadaksi miljoonaksi dollariksi (Kuva 7). Ennen vuotta 1982 Atarilla olisi todennäköisesti ollut voimia ja rahaa kestää E.T:n kaltainen katastrofi, mutta vuoden 1982 lopulla näin suuri tappio oli viimeinen pisara. (Jones, 2012, 88-95)



Kuva 7. Atari hautasi miljoonia ylijääneitä E.T. pelikasetteja autiomaan täytteeksi. (Boing-Boing)

Joulukuun seitsemäntenä vuonna 1982 pidetyssä yhtiökokouksessa Atari joutui kertomaan yhtiön heikentyneistä tulevaisuuden näkymistä. Seuraavana päivänä Atarin emoyhtiön Warner

Communicationsin osakekurssi notkahti peräti 33 % ja Atarin toimitusjohtaja Ray Kassaria vastaan nostettiin rikossyyte sisäpiirin kaupoista, kun paljastui että hän oli myynyt yhtiönsä osakkeita ennen kuin markkinoille oli annettu tietoja yhtiön näkymien heikkenemisestä. Seuraavana vuonna toimitusjohtaja Kassar joutui eromaan ja vuonna 1984 Warner myi vaikeuksissa olleen Atarin pelikonsoli- ja kotitietokonejaostot Jack Tramielille. (Goldberg & Vendel)

4.2 Laman seuraukset

Pelilama 1980-luvulla koetteli pahiten Pohjois-Amerikan markkinoita mutta vaikutukset jäivät muualla vähäisemmiksi. Euroopassa 80-luvulla edullisia pöytätietokoneita markkinoitiin mainoskampanjoilla, joissa haluttiin korostaa pelikoneiden käyttökelpoisuutta myös esimerkiksi opiskelua helpottavana tietokoneena. Vuoteen 1982 mennessä Euroopan pelimarkkinoita hallitsivat Commodore 64:n kaltaiset pöytätietokoneet ja tämä kehitys jatkui aina vuoteen 1984 asti. Japanin pelimarkkinat olivat tuolloin eristyksissä Euroopan ja Amerikan vastineistaan. Japanin markkinoilla suosittiin enemmän kotimaisia Nintendo Famicon-konsolia ja sen kilpailijoiden Sega SG-1000 ja MSX tietokoneita. (Jones, 2012, 88-95)

Romahdus rajoittui pitkälti konsolimarkkinoille, eikä kohdistunut niin voimakkaana koko pelialaan. Lama kuihdutti Pohjois-Amerikan kotikonsolimarkkinat kahdeksi vuodeksi ja monet Atarin konsolille pelejä julkaisseet pienet yritykset joutuivat lopettamaan toimintansa. Toisen sukupolven konsolien, kuten Atari 2600:n, ColecoVisionin ja Intellivisionin myynti romahti pahiten ja myös näitä valmistavat yhtiöt joutuivat taloudellisiin vaikeuksiin. Tietokonemarkkinat selvisivät melko lailla ennallaan ja kolikkopeliautomaatit sinnittelivät jotenkuten laajan levinneisyytensä ansiosta. Tietokoneiden yleistymisen loi myös sukupolven amatöörikoodaajia, joista tuli myöhempien pelisukupolven merkkihenkilöitä. He opettelivat alan niksejä, kun Amerikan kotikonsolimarkkinat olivat laman kourissa. (Oxford, 2011.)

Lamasta selvinneet yritykset, kuten Coleco, jättäytyivät pois konsolikilvasta kokonaan. Toiset taas pitivät taukoa yrittääkseen myöhemmin uudelleen markkinoille vaihtelevalla menestyksellä. Tällaisesta voisi esimerkkinä mainita Mattelin ja sen HyperScan-konsolin vuodelta 2006. (Giantbomb, 2014.)

Yksi laman odottamaton seuraus oli se, että monet sellaiset ihmiset, joilla ei aiemmin ollut varaa hankkia konsoleita, tutustuivat konsolipelaamiseen. Julkaisijoiden mennessä konkurssiin yksi toisensa jälkeen jälleenmyyjien ongelmaksi muodostuivat varastotilat täyttävät myymättömät pelit ja konsolit, joita ei voitu palauttaa mihinkään. Tämän johdosta monet myyjät joutuivat alentamaan merkittävästi pelien hintoja. Yhtäkkiä jopa vähemmän varakkailta perheillä oli varaa hankkia Atarin tai kenties sen kilpailijan konsoli ja siihen halpoja pelejä. (Oxford, 2011)

4.3 Laman vaikutukset pelialan kehitykseen

Amerikan konsolimarkkinoita horjuttanut lama kesti reilut kaksi vuotta. Uusi nousu alkoi, kun japanilainen Nintendo toi Amerikan markkinoille NES (Nintendo Entertainment System)-konsolinsa. Se oli suunniteltu näyttämään tuon ajan mittapuulla hienostuneelta tekniseltä laitteelta ja muistutti videonauhuria. Nintendo vältti tarkoituksellisesti käyttämästä sanaa ”videopeli” tuotteissaan. Lama oli juuri päättynyt ja kuluttajien uskottiin reagoivan negatiivisesti kaikkeen videopeleihin liittyvään. (Giantbomb 2015)

Nintendon onnistunut markkinoiden elvyttäminen oli merkittävä saavutus. Monet niistä keinoista, joilla se varmisti itselleen markkinoilla lähestulkoon monopoliaseman seuraavaksi liki kahdeksi vuosikymmeneksi, olivat sen sijaan arveluttavia. Nintendo arvosteltiin tänä ajanjaksona useaan otteeseen epäeettisistä toimintatavoista ja yhtiö haastettiin useasti oikeuteen. (Obias, 2014)

Atari ei ollut onnistunut estämään teollisuusvakoilua ja kilpailijoita plagioimasta sen konsolia tai kontrolloimaan pelikonsoleilleen tarkoitettujen pelien tarjontaa. Mutta kun Nintendo asettui Amerikan konsolimarkkinoille, se asetti vieraat pelien julkaisijat tiukkaan kontrolliin. (Obias, 2014) Kilpailijat eivät enää voineet julkaista Nintendon alustoille pelejä tämän otettua käyttöön konsoleillaan DRM-tekniikan (Digital Rights Management) lukitussirun muodossa. Ellei käytetty pelikasetti sisältänyt konsoliin sopivaa avainsirua, peli ei yksinkertaisesti toiminut. Tämä lukitusmekanismi löytyy myös nykyisistä pelikonsoleista toisessa muodossa. Jokaisella nykyisillä pelialustoille suunnitellut pelilevyt on koodattu eri tavalla ja ainoastaan oikeanlainen konsoli kykenee lukemaan niitä. (RetroNintendoReviews 2014)

Kolmannen osapuolen julkaisijat saivat julkaista enimmillään viisi peliä vuodessa. Nintendolla oli yksinoikeus valmistaa pelikasetit, eivätkä julkaisijat voineet palauttaa ylijääneitä pelikasetteja takaisin. Julkaisijoiden oli maksettava palkkioita pelin tuotoista Nintendolle ja lisäksi julkaisijan oli maksettava pelikasettien valmistuskustannukset Nintendolle täysimääräisenä etukäteen. Nintendo perusteli toimintatapojaan tarpeellisina keinona markkinoiden kyllästämisen estämiseksi ala-arvoisilla tuotteilla. Voidaan toki perustellusti kysyä, olivatko nämä keinot todellakin tarpeellisia uuden, mahdollisen romahduksen estämiseksi, vai ainoastaan yksi keino muiden joukossa rajoittaa kilpailua. (Giantbomb 2015)

5 Pelialan rakenne nykyään

Tässä luvussa tarkastelen sitä, mitkä ovat pelialan tämänhetkiset suurimmat vaikuttajat ja miten niiden tekemiset vaikuttavat pelialan tulevaisuuteen. Suurten alan yritysten vuotuinen

liikevaihto mitataan tänä päivänä miljardeissa dollareissa ja niiden palkkalistoilta löytyy monesti tuhansia henkilöitä. Keskikokoisilla pelitaloilla ei ole käytössään yhtä suuria kehitysbudjetteja tai työntekijämäärää, mutta joissain tapauksissa niiden merkitys on suuri alan kehityksen kannalta. Lopuksi esittelen pieniä pelialan yrityksiä, joita myös nimitetään indie-studioiksi sekä näiden peliensä kehittämiseen ja julkaisuun käyttämiä foorumeita. Indie-studioiden on panostettava tuotteidensa innovatiivisuuteen ja omaperäisyyteen paikatakseen puutteita niin työvoiman kuin tuotteiden kehitykseen käytettävissä olevien resurssien määrässä. Taulukossa 2 esitellään vuoden 2014 liikevaihdolla mitattuna 25 maailman suurinta pelialan yritystä. (Taulukko 2)

#	Muutos	Yhtiö	Q1 (\$M)	Q2 (\$M)	Q3 (\$M)	Q4 (\$M)	2014 (\$M)	Vuosi kasvu
1	-	Tencent	1 673	1 785	1 824	1 928	7 211	37 %
2	▲ 1	Sony *	1 392	1 200	1 395	2 053	6 040	27 %
3	▼ 1	Microsoft *	1 608	970	1 017	1 428	5 023	3 %
4	▲ 1	EA	1 123	1 214	990	1 126	4 453	22 %
5	▼ 1	Activision Blizzard	1 111	970	753	1 575	4 409	-4 %
6	▲ 2	Apple *	679	789	844	887	3 199	35 %
7	▲ 6	Google *	538	634	710	741	2 623	89 %
8	-	King.com	607	594	514	546	2 260	20 %
9	▼ 2	Nintendo	361	333	430	969	2 092	-13 %
10	▲ 4	Ubisoft	235	437	151	983	1 806	33 %
11	▲ 1	NetEase	347	377	401	462	1 586	11 %
12	▼ 2	GungHo	417	371	322	336	1 447	-7 %
13	▼ 2	Nexon	397	308	381	359	1 446	-2 %
14	▲ 2	Disney	268	266	362	384	1 280	9 %
15	▼ 6	DeNA	287	238	231	243	998	-38 %
16	▼ 10	TakeTwo Interactive	195	125	126	531	978	-60 %
17	▲ 1	Facebook *	237	234	246	257	974	10 %
18	▲ 2	Square Enix	318	196	170	265	949	13 %
19	▼ 4	GREE	260	222	213	188	883	-34 %
20	▼ 3	Konami	273	171	202	195	841	-18 %
21	▲ 3	NCSOFT	163	196	194	216	769	7 %
22	-	Changyou	181	178	181	216	755	2 %
23	-	Sega	186	141	170	238	735	0 %
24	▼ 5	Zynga	168	153	175	196	692	-21 %
25	▼ 4	Bandai Namco	213	176	125	167	681	-16 %
* Arvio peliliiketoiminnan osuudesta koko konsernin luvuista								

Taulukko 3. Maailman suurimmat pelialan yritykset vuonna 2014 (Newzoo, 2015).

Kuten taulukosta 2 käy ilmi, muutokset suurimpienkin yritysten liikevaihdossa voivat olla erittäin nopeita, mistä voi myös päätellä, että ala on suhdanneherkkä ja riskialtis.

5.1 Jaottelukriteerit

Työssäni jaottelen tässä luvussa käsiteltävät yritykset kolmeen eri kategoriaan: suuriin, keski-suuriin ja pieniin alan toimijoihin käyttäen vuosittaista liikevaihtoa, henkilöstön ja julkaistujen tuotteiden määrää sekä tuotteiden kehitysbudjetin kokoa vertailukriteereinä.

Tiedot yhtiöiden vuosittaisesta liikevaihdosta ovat julkisesti saatavilla. (Newzoo, 2015.) Tässä suurina yrityksinä pidetään niitä, joiden vuosiliikevaihto on vähintään miljardi dollaria. Pienyrityksiksi lasketaan yritykset, joiden liikevaihto jää alle kymmenen miljoonan dollarin tai ei aina ole edes tiedossa. Keskisuuria ovat siten yritykset, joiden liikevaihto on välillä 10 -1000 miljoonaa dollaria.

Suuret yritykset työllistävät yli tuhat henkilöä joko välittömästi tai välillisesti. Pienyritysten henkilöstömäärä on alle 50 keski suurten yritysten henkilöstömäärän jäädessä tälle välille.

Suurimmat yritykset omistavat oikeudet useisiin tunnettuihin brändeihin ja julkaisevat monesti useita pelejä vuodessa. Keskisuuret yritykset ovat useimmiten tunnettuja yhden brändinimen kautta ja pelin julkaisutahti on monesti hitaampaa kuin suurimpien firmojen. Pienet indie-studiot julkaisevat pelejä, jotka eivät ole yleisesti tunnettuja tai ovat enemmänkin tietyn markkinaraon täyttäjiä, jollaisiin keski suuret tai suuret alan yritykset eivät ole kiinnostuneita panostamaan.

Kehitysbudjetin koko vaihtelee suurien firmojen yli 100 miljoonasta ja keski suurten yritysten yli miljoonasta dollarista indie-studioiden näitä pienpiin lukuihin. Pienet indie-studiot hankkivatkin usein rahat tuotteidensa julkaisuun muilla tavoilla kuin varsinaisen kehitysbudjetin kautta tai julkaisevat tuotteensa muilla, myöhemmin kuvattavilla tavoilla, kuten Kickstarter joukkorahoituksella tai Steamin Greelightilla. On myös syytä huomioida, että jotkut tämän listan firmoista kehittävät vain "rautaa" eli konsoleita ja niiden oheislaitteita, toiset taas kehittävät "softaa" eli pelejä ja vain harvat molempia.

Tässä käytetyt jaottelukriteerit eivät ole aivan yksiselitteisiä ja jokin yritys saattaa kuulua eri kategoriaan riippuen sovellettavasta kriteeristä. Seuraavassa esitellään joitakin tyypillisiä suuria, keski suuria ja pieniä pelialan yrityksiä.

5.2 Pelialan suuryritykset

Pelialan suuryrityksen ovat käytännössä kaikki suuria konserneja tai ala-konserneja, jotka ovat itse osana kansainvälisiä monialayrityksiä. Nämä yrityksen ovat useimmille niminä tuttuja ja niiden tekemät päätökset vaikuttavat pelialaan eniten pitkällä tähtäimellä. Näitä yrityksiä

nimitetään alalla myös tripla-A-firmoiksi. Pelialan suuryritykset ovat käytännössä aina pörssi-yhtiöitä joko suoraan tai emonsa kautta. Ne raportoivat tekemisistään säännöllisesti ja ne toimivat periaatteessa samalla tavoin kuin muidenkin toimialojen pörssi-yhtiöt.

5.2.1 Tencent Holdings Ltd.

Tencent Holdings Limited:in liikevaihto oli 7,2 miljardia dollaria vuonna 2014. (Newzoo, 2015) Se on vuonna 1998 perustettu kiinalainen sijoitusyhtiö, joka työllistää yli 27000 henkilöä. (Google finance, 2014) Tämä listan kärkinimi ei varsinaisesti ole pelitalo perinteisessä mielessä. Omistamiensa tytäryhtiöiden kautta tämän yhtiön tuotteisiin kuuluu pelituotteiden lisäksi mm. massamediaa, webportaaleja ja viruksentorjuntaohjelmistoja.

Vaikka tämän firman suora vaikutus pelialaan Aasian markkinoiden ulkopuolella jää vähäiseksi, välillinen vaikutus on sitäkin huomattavampi. Tytäryhtiöidensä Epic- ja Riot Gamesin kautta Tencentillä on oikeudet yhteen tärkeimmistä nykyisen pelisuunnittelun kulmakivistä, Unreal grafiikkamoottoriin. Riot Gamesin kautta Tencent puolestaan omistaa oikeudet League of Legends verkkopeliin, jonka päivittäinen pelaajamäärä on 27 miljoonaa ja kuukausittainen 67 miljoonaa. (Tassi, 2014.)

Epic Games Unreal pelimoottorin ensimmäisen versio julkaistiin vuonna 1995 ja siitä on olemassa nykyään neljä eri versiota. Ne on numeroitu juoksevasti Unreal Engine 1:stä 4:ään. Unreal Engine on alun perin kehitetty FPS (First Person Shooter) Quaken pelimoottoriksi ja moottorin pohjana käytetty C++ ohjelmointikieltä muistuttava Unreal script teki siitä erittäin helposti muokattavan. Se on ensimmäisestä versiosta alkaen ollut käytössä ja muokattu toimimaan mm. Windows-, Mac OS-, Linux-, PlayStation 3-, PlayStation 4-, Xbox-, Xbox One-, Adobe Flash-, Android-, iOS-, GameCube- ja Sega Dreamcast -alustoille. (Steiner, 2014)

Uusia grafiikkamoottoreita on toki kehitetty Unrealin jälkeenkin, mutta neljännen julkaistun versionsa myötä Unreal on edelleen vahva tekijä. Tarkkaa lukua siitä, miten moni nykyään julkaistu peli käyttää Unreal grafiikkamoottoria, joko suoraan tai muokattuna, on mahdoton sanoa. Edes Epic Gamesin edustajat eivät osaa antaa tarkkaa vastausta tähän kysymykseen. (Steiner, 2014). Merkittäviin Unreal-moottoria käyttäviin pelisarjoihin kuuluvat mm. Eidoksen Deus Ex, Ubisoftin Tom Clancy's Splinter Cell ja Biowaren Mass Effect.

League of Legends on Riot Gamesin vuonna 2009 julkaisema, mikromaksuilla rahoitettu, F2P (Free to Play) malliin perustuva verkkopeli. Se on erittäin suosittu strategiapeli, jonka 2014 tammikuussa raportoitu kuukausittainen pelaajamäärä oli 67 miljoonaa (Tassi, P. 2014). Tämä merkitsee sitä, että peli on syrjäyttänyt Activision-Blizzardin World of Warcraftin pitkäaikai-

selta johtopaikaltaan kymmenen miljoonan kuukausittaisen pelaajamäärän erolla. (Grubb, J. 2015)

League of Legendsin kehitys sai alkunsa Warcraft 3: Frozen Throne -laajennusosan DoTA (Defence of the Ancients) -monipelikartan laajennuksesta. Lopulta Riot Gamesillä tultiin siihen lopputulokseen, että pelistä kehitettäisiin itsenäinen, omalla grafiikkamoottorilla toimiva versio, jonka kehittäminen annettiin erillisen kehitystiimin vastuulle. (Ford, 2009)

5.2.2 Sony

Sony Corporation tai tavallisimmin pelkästään Sony on japanilainen konserni, jonka valmista miin tuotteisiin kuuluvat videopelitarvikkeiden lisäksi mm. puolijohtimet, tietokonelaitteistot sekä massamedia-, musiikki- ja kuluttajaelektroniikka. Sony on perustettu vuonna 1946 pian toisen maailmansodan jälkeen ja tästä yrityksestä on kuuden vuosikymmenen kasvanut yksi maailman suurimmista viihdealan vaikuttajista, jolla on tytäryhtiöitä kaikkialla maailmassa. (Sony Corporate info) Keskitynkin tästä syystä emoyhtiön sijasta tytäryhtiö Sony Computer Entertainmentiin, jonka kautta Sony vaikuttaa pelialla.

Sony Computer Entertainment (SCE) perustettiin vuonna 1993 ja sen tarkoituksena on keskittyä yksinomaan videopelimarkkinoille. Yhtiö alihankkijoineen huolehtii PlayStation koti- ja käsikonsolien kehityksestä, oli kyse sitten laitteiston valmistuksesta tai kehityksestä. Yhtiö työllistää lähestulkoon 8000 ihmistä maailmanlaajuisesti yli 50:ssä eri maassa (Dualshockers). PlayStation-konsolien lisäksi SCE:n merkittävimpiin keksintöihin kuuluu Dualshock-ohjain. Siinä aiemmin käytössä ollut tekniikka korvattiin analogisilla ohjainsauvoilla. (PSMania, 2013.)

Alkuperäinen PlayStation-konsoli julkaistiin Japanissa vuonna 1994 ja muualla maailmassa vuonna 1995, mutta itse konsolin kehityksen juuret ovat vuodessa 1988, jolloin Sony oli alkanut kehittää CD-ROM-formaattia tiedon tallennusmedianana. Tämä mahdollisti, äänen, kuvan ja datan samanaikaisen yhdistämisen ja käytön. Nintendo tarjosi Sonylle yhteistyöhanketta, jonka tavoitteena oli CD-laajennusosan kehittämisestä Nintendon SNES -konsoliin. Yhteistyö aloitettiin lopulta hankanimellä SNES-CD.

Alun perin SNES-CD oli tarkoitus julkistaa vuonna 1991 Consumer Electronics Show -messuilla. sen sijaan Nintendon hallituksen puheenjohtaja Howard Lincoln ilmoittikin Nintendon yhteistyöstä Philipsin kanssa ja yhteistyön hylkäämisestä Sonyn kanssa ja SNES-CD projektin täydellisestä lakkauttamisesta, mikä tuli kaikille messuvieraille täytenä yllätyksenä. Erityisesti japanilainen messuyleisö piti tällaista menettelyä bisneskulttuuriin sopimattomana. (Shapiro, 1991.)

Nintendon yhteistyöhankkeen kaaduttua Sony aikoi aluksi hylätä projektin, mutta päätti sitten hyödyntää tehdyn työn ja viedä konsolin kehityksen loppuun. Tässä vaiheessa Sony huomasi SNES:in valmistuksessa käytetyn teknologian alkavan vanhentua. Vuodesta 1993 alkaen PlayStation suunniteltiin uusiksi alusta alkaen ja näin siitä tuli ensimmäinen aitoa 3D-grafiikkaa varten suunniteltu pelikonsoli. (Videogame critic, 2015.)

5.2.3 Microsoft

Vuonna 1975 perustettu Microsoft on kaikkien tuntema ja maailman arvokkaimpiin kuuluva ohjelmistoyritys, jonka tunnetuin tuotemerkki on epäilemättä useimpien pöytäkoneiden ja kannettavien tietokoneiden Windows-käyttöjärjestelmä. Vuonna 2001 Microsoft siirtyi konsolimarkkinoille Xbox-konsolillaan (Kuva 8) ja ryhtyi kilpailemaan markkinajohtajuudesta Sonyn PlayStation 2:n ja Nintendo Game Cuben kanssa.

Huolimatta Microsoftin suuresta kehitysbudjetista ja kilpailijoiden konsolien valmistukseen käytettyjen osien paremmuudesta (Console Specs), Xbox-konsoli ei kyennyt syrjäyttämään Playstation 2:ta kuudennen konsolisukupolven markkinajohtajana. Konsolin heikko myyntimestitys pakotti Microsoftin mm. pudottamaan pian myyntihintaa. Yhdysvalloissa hinta putosi liki kolmanneksen 300 dollariin (Gitlin & Orland, 2013). Euroopassa vastaava hinta oli 499 euroa, joka putosi sittemmin 325 euroon. (Bramwell, 2002.)

Konsolin laaja kolmansien osapuolten pelitarjonta keräsi kuitenkin konsolille oman kannattajakunnan. Microsoftin Xbox Live -palvelu tarjosi konsolille edun kilpailijoihinsa verrattuna, sillä Nintendon Game Cubesta verkko-ominaisuudet puuttuivat lähes kokonaan ja Playstation 2:lla verkkopelaamiseen tarvittiin erillinen laajennusosa. (Hermida, 2003.)

Xbox vedettiin markkinoilta asteittain alkaen Japanista vuonna 2006, Euroopasta vuonna 2007 ja lopulta Pohjois-Amerikasta vuonna 2008. Itse konsoleita myytiin maailmanlaajuisesti reilut 24 miljoonaa kappaletta (Internet Archive). Konsolin parhaiten myynyt peli on Halo 2, kahdeksalla miljoonalla maailmanlaajuisesti myydyllä kappaleella. (Sydney Morning Herald. August 30, 2007.)



Kuva 8. Alkuperäinen Microsoft Xbox. (The Verge)

5.2.4 Electronic Arts

Electronic Arts, Inc. EA Games tai useimmiten pelkästään EA on Trip Hawkinsin vuonna 1982 (Shapiro, 2014.) perustama videopelejä kehittävä, markkinoiva, julkaiseva ja levittävä yritys, jonka vuotuinen liikevaihto on noin 4,5 miljardia dollaria. (Newzoo, 2015.) Parhaiten EA tunnetaan lukuisista urheilulisenssipeleistään, kuten Madden NFL, NHL, NCAA Football, NBA Live ja SSX. Omien urheilupelien lisäksi EA omistaa lukuisten tytäryhtiöidensä ja ostamiensa pelistudioiden kautta oikeudet mm. pelisarjoihin Mass Effect, Dragon Age (BioWare), Dead Space (Visceral games) ja Command & Conquer (Westwood Studios). (Schreier, 2015.)

Huolimatta vakaasta urheilupeliensä menekistä, EA:ta on joskus kritisoitu aggressiivisista menettelytavoista, jotka liittyvät työntekijöiden työoloihin (EA spouse 2004; Groen, 2011.) tai pienempien pelistudioiden valtaamiseen, joiden tavoitteena on päästä käsiksi valtauskohteiden immateriaalioikeuksiin. (Richtel, 2008; Samuel, 2012; Schreier, 2015.)

Myös EA:n yrityskuvassa pelaajien keskuudessa on parantamisen varaa. (Morran, 2013.) EA:n tapa periä mikromaksuja on myös suuttanut monet pelien kuluttajat ja yhtiö on "voittanut" The Consumerist-blogin Vuoden huonoin firma -palkinnon kahtena peräkkäisenä vuonna 2012 ja 2013. (Keith, 2013.) EA ei ole koskaan pyrkinytkään salaamaan mikromaksujen keskeistä osaa kassavirran tuottamisessa.

On jopa esitetty, että EA laskee tarkoituksellisesti markkinoille täysihintaisia, mutta toimimattomia tai puutteellisia tuotteita myydäkseen myöhemmin eri maksusta ladattavaa sisältöä, jonka olisi pitänyt kuulua peruspakettiin alunperinkin. (Williamson, 2015.) Esimerkkinä tällaisesta voisi mainita mobiilipeli Dungeon Keeperin uusintapainoksen, jota kritisoitiin harhaanjohtavasta markkinoinnista. Pelaamisen sanottiin olevan käytännössä mahdotonta, ellei

osta lisämaksullista pelivaluutta. Tällaisen markkinoinnin ja mikromaksujen vuoksi Ison-Britannian kuluttajavirasto on määrännyt, ettei EA saa markkinoida peliä Free-to-play mallilla. (Cook, 2014)

EA on myös käyttänyt tuotteissaan tunkeilevia DRM-ohjelmia, jotka monesti asentuvat salaa käyttäjien koneille ja jäävät kovalevyllä senkin jälkeen, kun peli poistetaan. Ainoa tapa, jolla ohjelman saa poistettua, on pyyhkiä tietokoneen kovalevy täydellisesti tyhjäksi. (Guevin, 2009). Selkein esimerkki edellä mainituista oli EA:n julkaisema Spore jonka SecuROM DRM-ohjelmiston käyttö, joka johti lopulta ryhmäkanteeseen Yhdysvalloissa. EA:n katsottiin loukanneen kuluttajien oikeuksia SecuROM ohjelmalla. Kuluttajille ei ollut kerrottu SecuROM:in olevan erillinen ohjelma, joka asentuu pysyvästi käyttäjien tietokoneelle.

Edelleen Maxisin kehittämä SIM City -peli vaati toimiakseen kiinteän laajakaistayhteyden ja kirjautumisen EA:n Origin-palveluun. Yhteyden kaatuessa peli lukkiutui ja tarkoitukseen varatun riittämättömän serverikapasiteetin takia kesti useita päiviä, ennen kuin peli saatiin jälleen toimimaan. (Schreier, 2013)

5.2.5 Activision-Blizzard

Activisionin ja Blizzard entertainmentin omistajayhtiö Vivendin yhdistymisestä vuonna 2008 syntynyt yhtiö sai nimekseen Activision-Blizzard. (Abboud & Wingfield, 2007, B1-B3.) Sen liikevaihto oli 4,4 miljardia dollaria vuonna 2014 ja sillä oli 7061 työntekijää. (Newzoo 2015). Yhtiön ehdottomasti tunnetuin tuote on MMO-roolipeli World of Warcraft, mutta yhtiön muihin tavaramerkkeihin kuuluvat mm. Call of Duty-, StarCraft- ja Warcraft-pelisarjat.

Activision oli vuonna 1979 perustettu pelitalo ja ensimmäinen pelitalo maailmassa, joka erikoistui tekemään pelkästään videopelejä, kolikkopelien ja konsolien asemesta. Yhtiön perustivat ohjelmoijat Bob Whitehead, Alan Miller, Larry Kaplan ja David Crane. Ennen Activisionia itsenäisiä pelitaloja ei ollut olemassa ja pelikonsolien kehittäjät tekivät itse omat pelinsä. Pelien tekijät eivät tästä syystä saaneet nimiään pelien kansiin tai lisenssimaksuja pelien myynnistä. (Goldberg & Vendel)

Whitehead, Miller ja Crane esittivät Atarille, että pelinkehittäjät saisivat samankaltaiset oikeudet peleihin, kuin esimerkiksi muusikot musiikkiteoksiinsa. Kun Atari ei tähän suostunut, kolmikko lähti Atarilta ja perusti Activisionin entisen musiikkialan johtajan Jim Levyn kanssa. Kaplan liittyi myöhemmin yhtiön johtokuntaan. Yhtiö nimettiin Activisioniksi, jotta se olisi puhelinluettelossa ennen Ataria. Cranen mukaan nimi oli Levyn idea ja se muodostettiin yhdistämällä sanat Active ja Television. (Bienek)

Allen Adham, Michael Morhaime ja Frank Pearce perin perustivat Blizzardin vuonna 1991 nimellä Silicon & Synapse. (Blizzard a, 2015.) Yhtiö sai Blizzard-nimensä vuonna 1994. (Blizzard b, 2015.) Tällä aikakaudella ennen läpimurtotuotteensa, Warcraftin, julkaisemista yhtiö julkaisi konsoliklassikot Lost Vikings, Rock n' Roll racing ja Blackthronen. (Blizzard c, 2015.) Activision, Vivendi Games ja Vivendin omistama Blizzard games yhdistyivät 7.7.2008 ja uuden yhtiön nimeksi tuli Activision-Blizzard.

World of Warcraft, tai tavallisesti lyhennettynä WoW, on massiivinen monen pelaajan verkkoroolipeli (MMORPG). Se on myös Activision-Blizzardin lippulaiva ja tunnetuin tuote. WoW julkaistiin alun perin 23.11.2004 ja yli kymmen vuotta myöhemmin peli on edelleenkin yksi maailman suosituimmista kuukausimaksullisista verkkoroolipeleistä yli 10 miljoonan kuukausittaisella pelaajamäärällä. (Blizzard d, 2015.)

5.3 Keskisuuret yritykset

Keskisuuriin yrityksiin lukeutuvia pelitaloja on huomattavasti suurempi määrä kuin suuria, liikevaihdolla mitaten yli miljardin dollarin suuryrityksiä. Niitä syntyy koko ajan lisää, kun pienet yritykset kasvavat keskisuuriksi ja tai fuusioituvat suuremmiksi. Toisaalta suuryrityksen usein ostavat keskisuuria yrityksiä ja sulauttavat ne osaksi omaa toimintaansa, jolloin niiden toiminta itsenäisinä keskisuurina yrityksiä päättyy. Näistä syistä johtuen ei tämän tutkimuksen puitteissa olisi ollut mahdollista esitellä kaikkia tai edes huomattavaa osaa keskisuurista pelialan yrityksistä. Esittelen kaksi keskisuurta pelialan yritystä, jotka ovat mielestäni esimerkkejä menestystarinoista omassa kategoriassaan.

5.3.1 CD Projekt RED

CD Project RED on puolalainen pelistudio, joka perustettiin vuonna 2002 emoyhtiön CD Projekt kehitysstudioksi ja sen henkilöstömäärä on runsaat 200.

Studios tunnetuin tuote on kirjailija Andrzej Sapkowski The Witcher -kirjasarjan pelikäännökset. Studiosta tekee myös poikkeuksellinen sen avoin DRM-tekniikan vastaisuus ja lupaus, etteivät myöskään studios tulevat tuotteet sisällä DRM -suojausta missään muodossa. CD Projekt REDin toimitusjohtaja Marcin Iwinski tarkensi Forbesille annetussa haastattelussa yhtiön DRM vastaisuuden syyt. (Griffiths, 2012; Defective by Design)

Iwinskiin mukaan suojaustekniikan kehitykseen käytetyt rahat menevät hukkaan, koska pelin suojaukset murretaan laittomasti monesti samana päivänä kun peli julkaistaan. Lisäksi DRM -tekniikka haittaa monesti vain laillisia käyttäjiä. Laittomista versioista DRM -suojaus on poistettu, kun taas laillisen kopioiden omistajat joutuvat useasti syöttämään sarjanumeroita var-

mennuspalveluihin aktivoidakseen pelinsä. Useimmin tämä varmistusohjelma pyörii taustalla pelattaessa ja hidastaa koneen toimintaa.

Yhtiöllä on myös omakohtainen kokemus kantansa tueksi. Vuonna 2011 yhtiön *Witcher 2: Assassins of Kings* -pelistä julkaistiin kaksi versiota. Ensimmäinen oli GOG -verkkokaupan kautta levitetty DRM-vapaa digitaalinen versio. Toinen oli SecuROM-ohjelmalla varustettu fyysinen levyversio. (Griffiths, 2012.) Vastoin odotuksia laittoman kopioinnin kohteeksi päätyikin suojausohjelmalla varustettu versio, eikä digitaalinen versio, vaikka kopioiminen olisi ollut paljon yksinkertaisempaa.

Syy siihen, että suojauksella varustettu peli valittiin suojaamattoman sijaan kopioinnin kohteeksi, oli lviskin mukaan se, että DRM -suojaus on piraattiryhmille avoin haaste. (Griffiths, 2012.) Haastavan ja ”murtamattoman” suojauksen lisääminen peliin houkuttelee piraatteja murtamaan suojauksen vain, koska nämä haluavat osoittaa sen olevan mahdollista. Syynä kopiointiin näyttäisi siis olevan paitsi pelin pelaaminen myös kopiointitaidon osoittaminen. Suojaamattomassa versiossa ei siis ole mitään murrettavaa.

CD Projekt REDin tunnetuin tuotemerkki on pelaajien ja kriitikoiden keskuudessa enimmäkseen positiivisen vastaanoton saanut pelisarja *The Witcher*. (Kuva 9) Kuten esikuvanaan käytetyt novellit, pelin tarina käsittelee nykyaikaisia teemoja, kuten rasismia, terrorismia ja geenimanipulaatiota. Tämä on poikkeuksellista verrattuna esimerkiksi moniin keskiaikaiseen fantasiamaailmaan sijoittuviin peleihin, joissa seikkailevat kääpiöiden ja haltioiden kaltaiset ta-roulennot.



Kuva 10. Näkymä pelistä *Witcher 3: The Wild Hunt*. (Dualshockers)

Vuonna 2011 julkaistu sarjan kakkososa *Witcher 2: Assassins of Kings* oli parannettu edeltäjäänsä useilla tavoilla, merkittävimpana uudistuksena pelitalon oma grafiikkamoottori, REDEngine (Leadbetter, 2012) joka korvasi ykkösosassa käytetyn muokatun Aurora-grafiikka moottorin. Itse peli oli arvostelumenestys kriitikoiden kehuessa pelin graafista ulkoasua, pelimekaniikkaa, pelimaailmaa ja tarinankerrontaa. (Biessener, 2011; Quentin, 2012.) Vuonna 2011 peli voitti useita alan palkintoja mm. parhaasta pelisuunnittelusta, tarinankerronnasta sekä vuoden parhaan pelin palkinnon (CD Projekt RED News, 2012; European Games Award. 2012.)

5.3.2 Telltale Games

Telltale Games on vuonna 2004 perustettu pelitalo, joka erikoistuu julkaisemaan pelinsä episodimuodossa, jotka ladataan Steamien kaltaisten palvelujen kautta. Studio työllistää 180 henkilöä ja on niittänyt mainetta maailman parhaana lisenssipelien tuottajina. (Gamasutra, 2014.)

Tunnetuimmat Telltalen pelit ovat lisensoituja seikkailupelejä, kuten *The Walking Dead*, *Season 1 & 2*, jotka perustuvat Robert Kirkmanin samannimiseen sarjakuvaan ja *The Wolf Among Us*, joka pohjautuu Bill Winghamin *Fables* -sarjakuviin. Yhtiön tuleviin tuotteisiin kuuluu mm. George Martinin *Game of Thrones* -kirjoihin ja Gearboxin *Borderlands* -sarjaan perustuvat episodipelit.

Lisenssipeleihin liittyy kuitenkin ongelmia, joita sivuttiin edellä jo EA:n yhteydessä. Lisenssipelien markkinoinnin lähtökohtana on pelin nimen tunnettuus, eikä pelikokemuksen laatu. Lisenssien omistajat kohdistavat pelien tekijöihin esimerkiksi julkaisuajankohtaan liittyviä odotuksia. Elokuvapelien kohdalla tämä useimmiten tarkoittaa, että pelin on oltava valmiina kauppojen hyllyillä uuden elokuvan julkaisupäivänä, mikä puolestaan merkitsee monesti hyvin lyhyttä kehitysaikaa. Joustamattomat kehitysaikataulut ja pelin tekijöiden vapauden rajoittamisen yhdistelmä näyttävät heikentävän mahdollisuuksia innovatiivisen pelinkehittämisen onnistumiseen. Niinpä monen tunnettuun merkkiin perustuva pelikäännös jää laadultaan korkeintaan keskitasoiseksi.

Telltale Gamesin toimitusjohtajan Dan Connorsin haastattelu vuodelta 2013 tarjoaa uskottavan selityksen sille, miksi yhtiö on onnistunut kohtuullisesti lisenssipelien tekijänä (Rosenberg, 2013). Telltalen toiminnassa on keskeistä se, että ennen peliprojektin aloittamista studio työskentelee sarjan luojien kanssa läheisessä yhteistyössä sen sijaan, että studio yrittäisi muuttaa alkuperäistä tuotetta joksikin muuksi, kuin miksi sarjan luoja on sen tarkoittanut.

Tästä voi päätellä että TTG:n menestys perustuu pääosin lisenssin haltijoiden luottamukseen. Kun pelistudio kykenee osoittamaan, että he kohtelevat esikuvaansa ja lähdemateriaalia kun-

nioittavasti, lisenssinhaltija on paljon valmiimpi antamaan studiolle vapaat kädet sen sijaan, että sanelisivat ehtoja ja määräyksiä siitä, mitä tulevaan peliin kuuluu laittaa ja mitä ei.

5.4 Indie-studiot ja niiden levitysalustat

Indie-studioilla tarkoitetaan itsenäisiä pelinkehittäjiä, jotka ovat suuremmista pelien valmistajista riippumattomia ja julkaisevat tuotteensa vaihtoehtoisilla tavoilla perinteisiin pelitaloihin verrattuna. Indie-kategoriaan voidaan lukea niin muutamien kymmenien henkilöiden yritykset, kuin yksittäisien henkilöiden edustamat toiminimet. Itse asiassa kuka tahansa, joka julkaisee verkon kautta vaikkapa pelin Adobe Flash -muodossa, voi kutsua itseään indie-pelikehittäjäksi. Jatkossa kuvaan esimerkin avulla erään pelialalla tunnetun tuotteen, jonka juuret ovat alun perin indie-tuotannossa ja kuvaan pienten pelikehittäjien keskuudessa suosittuja julkaisu- tai levitysalustoja.

Minecraft on avoimeen ”Hiekkalaatikko”-malliin perustuva indie-peli, jonka alkuperäinen kehittäjä on Markus ”Notch” Persson. Nykyään pelin jatkokehityksestä vastaa Perssonin vuonna 2009 perustama yritys Mojang. Vuoden 2009 julkaisun jälkeen pelin PC/Mac-versioita oli myyty vuoden 2013 kesäkuuhun mennessä yli 11 miljoonaa kappaletta. (Makuch, 2013) Peli voitti myös vuoden 2012 European Game Awardin Paras Indie-peli -palkinnon. (European Games Award 2012) Mojangin ja Minecraftin oikeudet päättyivät Microsoftin omistukseen vuonna 2014. Kaupan lopulliseksi hinnaksi tuli 2,5 miljardia dollaria. (Peckham, 2014.)

Pieniltä indie-studioilla ei ole käytössään suurten yritysten markkinointiresursseja tai tehokkaita keinoja tuotteidensa levittämiseen pelimarkkinoille. Suurien yritysten tuotteet päätyvät useimmiten kauppojen hyllyille jälleenmyyjien kautta näyttävien mainoskampanjoiden saattelemana. Pienet yrittäjät taas joutuvat monesti turvautumaan kuulopuheeseen tuotteiden tunnettavuuden lisäämiseksi ja käyttämään jakelukanavina yhdysvaltalaisen Valve Corporationin kehittämän Steamin kaltaisia alustoja.

Greenlight on Valve Corporationin Steam-pelilevitysalustalle vuonna 2012 aloittama hanke, joka korvasi aiemman Steamissa myytävien pelien valintaprosessin. Tarkoitus oli luoda järjestelmä jossa käyttäjät valikoivat kehittäjien esittämistä peli-ideoista mieleisensä ja riittävän suuren yleisötuen saaneiden ideoiden pohjalta kehitetyt tuotteet valitaan Steam-jakeluun. (Steam, 2015.)

Käytännössä Greenlight toimii siten, että aluksi pelikehittäjä avaa Steam-tilin ja täyttää verkkolomakkeen pelistään. Sitten pelikehittäjät maksavat kertaluontoisen 100 dollarin lähetysmaksun, minkä jälkeen kehittäjä voi kyseisen tilin kautta lähettää Steamin Greenlightiin niin monta peliä arvioitavaksi kuin haluaa.

Greenlightissa käyttäjät arvioivat pelejä elektronisessa suosiokilpailussa, mikä ei välttämättä ole luotettava arvio tuotteen todellista laadusta. Pelit saattavat sattumanvaraisesti päästä Greenlightin seulan läpi muutamassa viikossa tai jäädä sinne jumiin ”digitaaliseen limboon” pitkiksi ajoiksi (Awery-Weir, 2015). Greenlightin äänestysprosessi on myös altis keinottelulle. (Matulef, 2015.) Tästä esimerkkeinä voisi mainita turhautuneiden pelinkehittäjien muodostaman Facebook-ryhmän, joka perustettiin yksinomaan äänestämään ryhmän jäsenten Greenlight -tuotteita (Grayson, 2015.) ja Greenlight-äänien kalastelun pelien ilmaiskappaleita vastaan. (Philips, 2015.) Esimerkkinä epärehellisestä toiminnasta voisi mainita Greenlightin kautta Steammin myyntivalikoimaan päätyneen ja sieltä 5.5.2014 poistetun Earth: Year 2066 -pelin. Se oli plagiaatti, jossa käytetty materiaali oli varastettua (Carly, 2014).

Greenlight on toimiva vaihtoehto niille pelikehittäjille, jotka eivät muuten saisi tuotteitaan markkinoille. Greenlight-järjestelmässä on kuitenkin puutteita ja siksi se onkin tarkoitus korvata tulevaisuudessa uudella. (Grayson, 2015)

Toinen yleisimmin käytetty mahdollisuus on vuonna 2009 perustettu, yksinomaan pelien julkaisuun keskittyvä digitaalinen levitysalusta Desura. Kyseinen palvelu onkin Internetin suurin indie-pelien jakelukanava Steammin jälkeen. Suurin ero Steamiin on Desuran kehittäjille tarjoamat tukimahdollisuudet, kuten kehitysrahoituksen tarjoaminen aloitteleville suunnittelijoille tai tuotteen markkinointi IndieDB-palvelun kautta (Reinhardt, 2012). Miinuksina palvelulle on Desuran 30 prosentin pidätys, joka peritään suoraan kehittäjien tuotteiden myynnistä.

Kolmas mahdollisuus on yhdysvaltalainen Kickstarter. Tämä joukkorahoituspalvelu keskittyy luovien projektien rahoittamiseen yleisön lahjoituksilla. Vuoden 2015 tilastojen mukaan Kickstarterilla on rahoitettu yli 83 000 onnistunutta projektia lukuisilta eri aloilta. Mukana on pelialan tuotteiden lisäksi elokuvia, kirjallisuus- ja muotihankkeita. (Kickstarter, 2015.) Esimerkiksi Android-käyttöjärjestelmään pohjautuva mikrokonsoli Ouya on syntynyt Kickstarter-rahoituksen avulla. (Kickstarter, 2013.)

Kickstarter-rahoituksella on omat hyvät ja huonot puolensa indie-peliprojektin rahoittamisessa. Projektiin tarvittavan rahoituksen kerääminen on monimutkaista. Potentiaalisten asiakkaiden kiinnostuksen herättäminen ei Kickstarterissa ole helppoa. Kickstarterin idean esittelyn avulla on kuitenkin mahdollista tehdä alustavaa markkinoiden tunnustelua riskittömästi. Vaikka palautteena saakin vain mielipiteitä internetin kautta, tämä auttaa pelistudioita saamaan mielikuvaa siitä onko ideakonseptille mahdollisia asiakkaita. Kolmas ja monille indiestudioille elintärkeä myyntivaltti on julkisuus. Kickstarter tarjoaa kehittäjille tavan levittää tietoa tuotteestaan ja ennen kaikkea tämä julkisuus on ilmaista.

Kickstarter on toimiva keino indie-pelikehittäjille saada tuote markkinoille, mutta on syytä muistaa, että kaikki Kickstarterissa esitellyt pelit eivät suinkaan koskaan valmistu. Vuoden 2014 tilastojen mukaan onnistuneiden Kickstarter -projektien määrä kaikista ohjelmalla rahoitetuista 225 946 projekteista on 83 524 eli 38,27 %. (Kickstarter, 2015.)

Kickstarterin malli antaa kehittäjille paljon vapautta, mutta se tuo myös omat haasteensa, joihin kehittäjien on kyettävä vastaamaan onnistumisen takaamiseksi. Kehittäjillä on ensinnäkin oltava selkeä kuva siitä mitä he haluavat toteuttaa ja tämän idean on kestettävä kriittinen tarkastelu. Projektisuunnitelma tulee laatia ja siihen on liitettävä selkeä aikataulu, arvio tarvittavista resursseista ja mahdollisesti tarvittavasta ulkopuolisesta avusta. Projektitiimin on saatava rahoittajat vakuuttuneiksi siitä, että se kykenee tekemään sen, mitä lupaa.

6 Pelaamistottumukset ja niiden muuttuminen

Tässä luvussa keskitytään pelaamistottumuksiin. Pelaajien määrä ja laatu ovat muuttuneet voimakkaasti viimeisinä vuosina (ESA, 2014). Kun ennen pelejä pelasivat enimmäkseen nuoret miehet, nyt myös naiset ja keski-ikäiset pelaavat entistä enemmän. Pelaamistottumukset ja -preferenssit eroavat entistä enemmän tässä suuremmassa ja monimuotoisemmassa pelaajajoukossa, mikä viitoittaa tulevaa alan kehitystä. Casual- ja hardcore-pelaaminen ja -pelit määritellään ja niiden eroja kuvataan tarkemmin.

6.1 Pelien ja pelaamisen jaottelu

Pelaajat ja pelit voidaan jaotella casual- ja hardcore-kategorioihin. (Poon, 2011.) Tässä luvussa tarkastelen tätä jaottelua ja sen vaikutuksia pelialan tulevaan kehitykseen.

Casual-pelaaja pelaa vain muutamia pelejä, eikä halua käyttää paljoa ajastaan pelaamiseen. Hän pelaa ainoastaan pelejä, jotka voidaan oppia nopeasti ja joiden oppimiseen ei vaadita paljon taitoa. Yleisin casual-pelaajan käytössä oleva laite on joko kannettava mobiililaitte, kuten tabletti, älypuhelin tai Nintendo Wii-konsoli. Casual-pelaajat välttävät vaikeita pelejä eivätkä luonnollisesti yllä pelitaidoiltaan hardcore-pelaajien tasolle. (Poon, 2011.)

Tyypillinen hardcore-pelaaja on taas casual-pelaajan vastakohta. Hän omistaa useimmiten suuren määrän pelejä, joista nauttiminen vaatii huomattavaa ajan käyttöä. Monet tähän ryhmään lukeutuvat pelaajat suosivat haastavia pelejä ja välttävät casual-pelaajien suosimia helppoja pelejä. Ensisijainen laite, jota hardcore-pelaajat suosivat on kustomoitu pelaamiseen suunniteltu PC-pöytäkone. He pitävät konsoleita ja mobiililaitteita sekä niiden pelivali-

koimaa liian yksinkertaisina ja uskovat casual-pelien yleistymisen ja niiden pelaajien vesittävän koko pelialan. (Poon, 2011.)

6.2 Casual-pelien pelaaminen

Tyypilliset casual-pelit on suunniteltu tavoittamaan mahdollisimman laaja kohderyhmä ja ne voivat sopia melkein mihin tahansa peligenreen. Suurin osa casual -peleistä on verkkoselaimen avulla pelattavia selainpelejä, mutta Nintendon tuotua Wii-konsolin markkinoille vuonna 2006, casual-pelien tarjonta on alkanut runsastua myös konsolimarkkinoilla. Tunnusmerkkejä tälle pelityypille ovat mm. yksinkertainen ja pelkistetty pelimekaniikka. Esimerkkejä casual-peleistä ovat pasianssi- ja lautapelit, joita voidaan pelata joko yhdellä hiiren napilla tai kännykän näppäimillä. Yleensä casual-pelejä pelataan lyhyissä ajanjaksoissa, kuten lounastauoilla tai julkisissa kulkuneuvoissa. Monesti casual-peleissä viimeisen tason saavuttaminen käy nopeasti tai tasojen sijaan pelaaminen on jatkuvaa (Kuva 10). Tästä syystä monissa casual-peleissä ei ole tallennusmahdollisuutta.



Kuva 11. Wii-music -pelin pelaajia vuonna 2008 E3 -messuilla. (Gearlive)

Ensimmäisenä casual-pelinä pidetään usein japanilaisen Namcon (nykyisin Namco-Bandai) vuonna 1980 julkaisemaa, Pac-Man -kolikkopeliä (Wired, 2010). Alexei Pajitnovin vuonna 1984 suunnittelema Tetris teki Nintendon kannettavasta Game Boy -konsolista menestyksen ja Tetris on nykypäivänäkin yksi kaikkien aikojen eniten myydyistä videopeli. (Kharif, 2005.) Fyysisiä

pelikasetteja on myyty liki 70 miljoonaa ja elektronisia versioita noin 100 miljoonaa kappaletta. (Johnson, 2009)

Microsoftin Windows -käyttöjärjestelmän mukana ilmaisena levitettyä Solitairea pidetään ensimmäisenä casual-tietokonepelinä ja arviolta 400 miljoonaa ihmistä on pelannut tätä peliä jossain vaiheessa (Morrison, 2007). Esimerkiksi Adobe Flash -ohjelman avulla pelikehittäjät pystyvät halvalla luomaan yksinkertaisia verkkoselaimen avulla pelattavia pelejä, joita voi pelata lyhyissä jaksoissa alusta loppuun. PopCap Gamesin vuonna 2001 julkaistu Bejeweled oli alun perin Flash-peli ja sitä on myyty yli kymmenen miljoonaa kappaletta. Peli on ladattu yli 150 miljoonaa kertaa. (Ward, 2008.)

Huolimatta siitä, että casual-pelejä on ollut olemassa ennen vuosituhannen vaihtumista, itse termi nousi vakituiseen käyttöön vasta Nintendon Wii-konsolin julkaisun myötä vuonna 2006. Sen sijaan, että Nintendo olisi ryhtynyt Sonyn ja Microsoftin kanssa uuteen konsolisotaan, Nintendo valitsi täysin uuden markkinointityylin. Nintendon pääjohtaja Iwatan mukaan Nintendon tavoite on saada mahdollisimman monet ihmiset, jotka eivät aiemmin ole kiinnostuneita peleistä, pelaamaan. (Jesper, 2009.)

Casual-pelit on siis suunniteltu tavoittamaan mahdollisimman laaja kohderyhmä. Pelimekaniikan oppiminen käy nopeasti ja pelaamisesta voi nauttia niin lyhyissä ajanjaksoissa kuin pidemmissä sessioissa, eivätkä nämä kaksi tapaa ole toisiaan poissulkevia. Näin voimme sanoa, että tyypillinen casual-peli on hyvinkin joustava, eikä vaadi tai odota käyttäjältään paljoa.

6.3 Hardcore-pelien pelaaminen

Hardcore-pelaaminen ja -pelit syntyivät termeinä samaan aikaan casual-pelien ja -pelaamisen kanssa 2000 luvun alussa, jotta voitiin erottaa casual-peleiksi luokitellut pelit perinteisistä videopeleistä. Näitä perinteisellä tavalla suunniteltuja pelejä kutsutaan siis hardcore-peleiksi. Ne vaativat käyttäjiltään huomattavasti enemmän aikaa, jotta pelissä voisi onnistua.

Hyvä esimerkki hardcore-peleistä on japanilaisen From Softwaren Souls-pelisarja. Peli julkaistiin vuonna 2009 ja se tuli pian tunnetuksi erittäin korkeasta vaikeustasostaan, mikä rajoitti pelaajien määrää huomattavasti (Kollar, 2009). Tätä vaikutelmaa vain vahvisti IGN vuonna 2012 julkaistu "Top 100 modern videogames"-lista jossa peliä kuvailtiin "vain todellisille pelaajille" sopivaksi. (IGN, 2012.) Haastavuus on siitä lähtien tullut olennaiseksi osaksi kaikkia myöhempiä From Softwaren julkaisuja.

Pelien vaikeusaste on siis tärkein ero hardcore- ja casual-pelien suunnittelussa. Voidaan myös sanoa, että hardcore-pelaajat ovat ajankäyttönsä suhteen joustavia. Vaativan pelin pelaaminen tarkoittaa sitä, että pelaaja on valmis mukautumaan pelin asettamiin vaatimuksiin.

6.4 Pelaamistottumusten muuttuminen

Pelit ovat kehittyneet paljon vaatimattomista alkuajoista, jolloin pelaaminen oli lähinnä lasten ja nuorten ajankulua. Nykyään yhä useammat ihmiset pelaavat pelejä jossain muodossa (ESA 2014) ja voidaan sanoa, että videopelien pelaamisesta jossain muodossa on tulossa yhä enemmän normi kuin poikkeus ja pelaamatta olemisesta on tulossa poikkeus normin sijaan. Pelaajan keski-ikä on noussut jo yli 30 ikävuoden niin Yhdysvalloissa kuin Iso-Britanniassakin. Myös naiset pelaavat entistä enemmän. (Galarneau, 2014)

Casual-pelejä on mahdollista pelata hardcore-peleille tunnusomaisilla tavoilla. Niitä voi pelata lyhyissä ajanjaksoissa, mutta mikään ei estä pelaajaa harjoittelemasta esimerkiksi mahdollisimman nopeaksi pelaajaksi, jolloin casual-peliin saadaan lisää haastetta. Toisaalta osa casual-pelaajista muuttaa pelikäyttäytymistään hardcore-pelaamisen suuntaan, mikäli he syystä tai toisesta alkavat käyttää enemmän aikaansa pelaamiseen.

Pelin tarjoama haaste saattaa olla joko riittämätön tai liian vaativa pelaajasta ja hänen ajankäyttöpreferensseistään riippuen. Edistyminen pelissä saattaa olla kiinni pelaajan puuttuvasta pelitaidosta, jota ei ole halua tai kykyä parantaa. Peli ei välttämättä olekaan käyttäjän mieltymyksen mukainen tai se on suunnattu erilaiselle käyttäjäryhmälle kuin mitä kyseinen pelaaja edustaa. Palapelin, Pac-Manin tai kännyköiden matopelien ymmärtäminen on helppoa, mutta Demon's Soulsin kaltaisen vaativan pelin ymmärtäminen puolestaan ei ole. Kaikki eivät halua tarttua peliin ja opetella pelaamista tunteja, päiviä tai jopa viikkoja. Peli saattaa vaatia toimiakseen laitteistoa, jota käyttäjällä ei ole halua hankkia. Kaikki nämä seikat saattavat johtaa pelaamistottumusten muuttumiseen.

Monet trendit pelialalla loivat pohjan casual-pelien kehitykselle. Civilization-strategiapelissä esimerkiksi käytetään useita keinoja välittämään tietoa tärkeistä tapahtumista pelaajille (Kaisamatti, 2014, 31-34). Tämä helpottaa pelaamista niille, jotka osaavat käyttää näitä toimintoja, kun taas muille pelin käyttöliittymän opettelu on uusi haaste. Mikäli peleissä on oma "sisäpiirin kieli", se sulkee ulkopuolelle pelaajat, jotka eivät tunne tätä kieltä.

Kun tarkastelee tilastotietoja tämän päivän pelaajista (ESA 2014), voi päätellä, että casualpelaajat muodostavat selkeän enemmistön ja tämän enemmistön ostovoima ja tottumukset vääjäämättä määräävät sen, mitkä pelit myyvät parhaiten. Tämä taas puolestaan tarkoittaa, että peliteollisuus on sekä laajenemassa että jakautumassa. Hardcore-pelaajien kannalta uhkana

on se, että pelitarjonnan keskittyminen casual-pelien tarjontaan ja suuremman ostavan yleisön tavoitteluun johtaa lopulta perinteisten hardcore-pelien valmistuksen loppumiseen. Muutoksen merkit ovat jo havaittavissa. Mobiilipelien tulva ja yhä useammat suuret merkkipelit räätälöidään tavoittamaan yhä laajempia kohderyhmiä. Toinen selkeä muutoksen merkki on havaittavissa Japanin konsolimarkkinoilla. Japanissa pelitarjonnan siirtyessä yhä enemmän mobiilipelaamiseen, Square Enixin tulevan Final Fantasy 15:n tapaisten pelien menestys tai pikemminkin sen puute saattaa ratkaista konsolimarkkinoiden tulevaisuuden Japanissa. (Schreier, 2014)

7 Pelialan tulevaisuuden näkymiä

Peliala on kasvanut viimeisen neljän vuosikymmen aikana varteenotettavaksi teollisuuden alaksi. Tekniikan kehitys on tehnyt mahdolliseksi nykyisten pelien graafisen ulkoasun, josta ei 70-luvulla olisi edes osattu unelmoida. Pelien tallennusmedia on vaihtunut vaihdettavista muovikaseteista ja CD-levyihin, joita seuranneet DVD:t ovat viimeisimmän konsolisukupolven myötä vaihtumassa Blu-Ray -levyihin. Lisäksi Steamin kaltaisten levitysalustojen yleistyminen Internetissä merkitsee sitä, että pelit ovat siirtymässä yhä enemmän digitaalisessa muodossa verkon kautta ladattaviin sovelluksiin fyysisten levyjen sijaan.

Kaiken tämän pohjalta olisi helppoa vetää johtopäätös, ettei pelialan tulevaisuutta uhkaa mikään. On kuitenkin syytä muistaa tämänkaltaisen ajattelutavan ja uskon omaan erehtymättömyyteen johtaneen osaltaan Atarin tuhoon ja 1980-luvun pelialan lamaan. Lisäksi on syytä huomauttaa, että pelialalla on jo nyt havaittavissa sen kaltaisia merkkejä, jotka johtivat alan lamaan 1980-luvulla. Osa näistä merkeistä on samoja, toiset taas ovat nykYTEknologian mukana tulevia ongelmia.

Ensimmäisenä uhkatekijänä pidän monien pelialan suuryritysten johdon liiallista sekaantumista pelikehitykseen ja julkaisupolitiikkaan. Suurten yhtiöiden johtajat ovat usein taloushallinnon tai yleisjohtamisen osaajia, mutta heillä ei useimmiten ole pelisuunnittelijoiden koulutusta, näkemystä tai työkokemusta. Suunnittelemisen sijaan, pelisuunnittelijat joutuvatkin monesti keskittymään valmiiden ideoiden hiomiseen ja toteuttamiseen. Tämä ongelma ratkeaisi mielestäni sillä, että pelien sisältöä koskevat päätökset delegoitaisiin lähemmäs pelien kehittäjiä.

Toisena uhkatekijänä näen pelien paisuvat kehitysbudjetit, jotka tekevät innovatiivisten ideoiden toteuttamisen lähestulkoon mahdottomaksi, koska kalliin kehitysprojektin epäonnistumisen riskiä ei uskalleta ottaa. Edellisen konsolisukupolven pelien keskivertobudjetti oli 28 miljoonaa dollaria (Crossley, 2010), mutta kahdeksannen sukupolven pelien myötä tämä luku todennäköisesti nousee vielä korkeammaksi. Tämä liittyy osittain markkinoiden kyllästymi-

seen monilla urheilu- ja räiskintäpeleillä. Pelaajien on helppo valittaa markkinoiden kyllästymisestä, mutta ikävä totuus on että näiden pelien äkillinen katoaminen todennäköisesti käynnistäisi uuden romahduksen. Monien suurten pelistudioiden selviäminen riippuu nimenomaan näiden pelien myynnistä (Snow, 2012). Studiot tekisivät mielellään jotain uutta ja mullistavaa, mutta näiden pelien myynnin kassavirta on monesti ainoa asia, mikä erottaa nämä yritykset konkurssista.

Kolmas uhkatekijä on mielestäni markkinoiden kyllästymisen huonolaatuisiin peleihin. Tämä saattaa karkottaa pelien ostajat kokonaan muiden harrastusten pariin. Markkinoilla on runsaasti pelien ylitarjontaa. Jo nyt pelien tarjonta on suurempi kuin kukaan pystyy elinaikanaan pelaamaan, mutta vain pieni osa näistä on laadultaan erinomaisia. Tässä mielessä tilanne muistuttaa suuresti 1980-luvun alkua, jolloin markkinat olivat täynnä heikkolaatuisia pelejä. Ainoa ero nykyhetkeen vaikuttaisi olevan se, että pelit ovat digitaalisessa muodossa fyysisten pelikasettien sijaan.

Pelialan tulevaisuuden, kuten tulevaisuuden ennustamiseen yleensä, liittyy paljon epävarmuutta. Sen ennakoimista, kuinka todennäköinen uusi vuoden 1983 kaltainen pelialan romahdus on, pidän tarpeettomana. Ensinnäkin on syytä muistaa, että peliala on jo suuri toimiala siinä missä mikä tahansa muu ja sitä hallitsevat samat liike-elämän lainalaisuudet kuin muitakin teollisuuden aloja. Peliala ei ole immuuni romahdukselle, kuten historia on jo osoittanut. On myös syytä huomata, että pelit ovat viime kädessä luksustuotteita, eikä niiden ostaminen ole välttämätöntä. Niiden ainoa tarkoitus on ajan kuluttaminen ja monesti ne ovat ensimmäisiä asioita, joista kuluttaja luopuu, kun taloudellinen tilanne heikkenee. Tämä tekee alasta suhdanneherkän ja alttiin voimakkaille vaihteluille.

Mikäli uusi romahdus iskisi pelialaan, se ei saisi pelejä katoamaan, (Schwartz, 1988, 39.) vaan kuten vuoden 1983 lama, se todennäköisesti muuttaisi sitä tapaa, miten peliala toimii, kuinka pelejä tehdään ja miten pelejä pelataan. Uusi lama ei tästä syystä olisi välttämättä huono asia.

8 Yhteenveto

Työssäni pyrin esittelemään pelialaa kokonaisuutena; mistä kaikki alkoi, miten päädyttiin nykyhetkeen ja miltä tulevaisuus näyttää.

Alan historiaa käsittelevä osuus etenee yksinkertaisesti kronologisesti siten, että vanhimmat tapaukset käsitellään ensin ja uudemmat sitten aikajärjestyksessä. Tiedon löytäminen oli suhteellisen helppoa ja haasteeksi muodostui lähinnä se, kuinka seuloa runsaasta lähdemateriaa-

lista mukaan sellainen luotettava ja riittävästi dokumentoitu tieto, joka on jatkon kannalta oleellista.

Kattava kuvaus siitä, kuinka ensimmäisen pelikonsolien edeltäjät kehitettiin ja kuinka kaikki kahdeksan pelikonsolisukupolvea eroavat toisistaan olisi helposti muodostunut liian pitkäksi opinnäytetyötä silmälläpitäen. Tämä pakotti rajoittamaan työn kehityshistoriaosuuden melko kapeaksi yleissilmäykseksi ja jakamaan kehityshistoriaa käsittelevä osuus kahteen eri lukuun. Ensimmäisessä kehityshistoriaa koskevasta luvusta (luku 3) käsiteltiin nykyisiä pelikonsoleita ja sitä, kuinka ne kehittyivät sekä toisessa (luku 4) luotiin tarkempi katsaus 1980-luvun suureen pelilamaan ja siihen, kuinka se muutti pelialaa.

Valitsin 1980-luvun laman tarkemman tarkastelun kohteeksi, koska alan suurimman toimijan, Atarin menestys, räjähdysmäinen kasvu ja lopulta tuhoutuminen oli dramaattinen tapahtumasarja, joka teki videopeleistä ja pelialasta yleisesti tunnetun ja kiinnioitavan. Kyseinen lama ei ollut suinkaan ensimmäinen eikä viimeinenkään kerta, kun tämän kaltainen romahdus tapahtui, mutta pelialan lamana se on edelleen historian ankarin, kun mittarina käytetään toimialan volyymin laskua.

Nykyään pelialan liikevaihto on satoja miljardeja dollareita vuodessa ja peliteollisuutta voidaan pitää jo vakiintuneena teollisuuden toimialana. Tällä hetkellä alan markkinajohtajuudesta kilpailevat ankarimmin alan suuryritykset, kuten Sony, Microsoft ja Nintendo. Mutta ala muuttuu ja uudistuu koko ajan, joten myös kehittyviä pienempiä yrityksiä ja niiden liiketoimintamalleja on syytä ymmärtää ja seurata. Siinä missä 1980-luvulla melkein kaikki pelikehitys tapahtui saman katon pelikonsolien valmistuksen kanssa, nykyään monet ohjelmointitalot ovat erikoistuneet konsolipelien valmistukseen. Samalla pelien kehitysbudjetit ovat huomattavasti kasvaneet.

Pelialan kehittyessä myös pelaamistottumukset muuttuvat. Atari- ja vanhoissa Nintendo-peleissä oli vain yksi vaikeus- ja taitotaso, ja ne voitaisiin luokitella pikemmin hardcore- kuin casual-peleiksi. Nintendon Wii-konsolin ja sille suunniteltujen helposti pelattavien pelien myötä kehittyivät nykyiset casual-pelit, jotka ovat tuoneet peliteollisuuden tuotteiden käyttäjiksi paljon sellaisia ihmisiä, jotka aiemmin eivät pelaamista harrastaneet. Samalla koko alan volyymi on voimakkaasti kasvanut.

Peliala on yhä erittäin muutosherkkä ja peleistä on nyt markkinoilla ylitarjontaa, mutta uuden 1980-laman kaltaista romahdusta en pidä todennäköisenä, koska ala on nyt suurempi ja asiakaina on enemmän eri kuluttajaryhmiin kuluvia ihmisiä. Alan riskit siis ovat paljon paremmin hajautuneet, kuin vielä runsaat kolme vuosikymmentä sitten. Todennäköisempänä pidän kehityspolkua, jossa ala vain uudistuu sen myötä, kun tapa, jolla pelejä pelataan, muuttuu.

Työn kuluessa olen saanut paljon lisää tietoa pelialasta ja sen kehityksestä. Erityisesti olen kuitenkin oppinut etsimään, lukemaan ja myös kirjoittamaan tutkimukseksi tarkoitettuja teoksia ja tekstejä. Työn aiheen tiukempi rajaaminen alkuvaiheessa olisi todennäköisesti tehnyt opinnäytetyöprosessista helpommin hallittavan.

Lähteet

Kirjat

Goldberg, M. & Vendel, C. 2012. Atari Inc. Business Is Fun. New York: Syzygy company press.

Hirsijärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2007. Tutki ja kirjoita. 13. painos. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.

Jesper, J. 2009. Casual Revolution: Reinventing videogames and their players. Massachusetts: MIT Press.

Poole, D., Mackworth, A. & Goebel, R. 1998. Computational Intelligence: A Logical Approach. New York: Oxford University Press.

Artikkelit

Abboud, L. & Wingfield, N. 2007. Vivendi Plays New Game With Activision Deal. Wall Street Journal - Eastern Edition. 12.3.2007, B1-B3.

Jones, D. 2012. Crash and Burn. Retrogamer Magazine #100. 3/2012, 88-95.

Schwartz, J. 1988. Zip! Zap! Video games are back. Newsweek. 14.3.1988, 39.

Sähköiset lähteet

Anttila, P. 2014. Pirkko Anttila: Tutkimisen taito ja tiedon hankinta. Viitattu 18.2.2016.
<https://metodix.wordpress.com/2014/05/17/anttila-pirkko-tutkimisen-taito-ja-tiedon-hankinta/#9.2.4%20Dokumenttianalyysi>

Awery-Weir, G. 2015. One year in Steam Greenlight. Viitattu 18.2.2016.
http://gamasutra.com/blogs/GregoryAveryWeir/20150409/240721/One_Year_in_Steam_Greenlight.php

Baker, C. 2010. Nimrod, the World's First Gaming Computer. Viitattu 18.2.2016.
<http://www.wired.com/2010/06/replay/>

- Bateman, C. 2014. Meet Bertie the Brain, the world's first arcade game, built in Toronto. Viitattu: 18.2.2016. <http://spacing.ca/toronto/2014/08/13/meet-bertie-brain-worlds-first-arcade-game-built-toronto/>
- Bienek, C. 1994. David Crane Interview (1994). Viitattu 25.4.2015. <http://www.video-game-ephemera.com/010.htm>
- Biessener, A. 2011. Putting The RP Back In RPG, With Style. Viitattu 26.4.2015. http://www.gameinformer.com/games/the_witcher_2_assassins_of_kings/b/pc/archive/2011/05/19/putting-the-rp-back-in-rpg-with-style.aspx
- Blizzard a. Company Background. Viitattu 25.4.2015. <http://eu.blizzard.com/en-gb/company/about/profile.html>
- Blizzard b. About Blizzard Entertainment. Viitattu 25.4.2015. <http://eu.blizzard.com/en-gb/company/about>
- Blizzard c. Classic Games. Viitattu 25.4.2015. <http://eu.blizzard.com/en-gb/games/legacy/>
- Blizzard d. WORLD OF WARCRAFT® SURPASSES 10 MILLION SUBSCRIBERS AS WARLORDS OF DRAENOR™ LAUNCH BEGINS. Viitattu 25.4.2015. <http://blizzard.gamespress.com/WORLD-OF-WARCRAFT-SURPASSES-10-MILLION-SUBSCRIBERS-AS-WARLORDS-OF-DRAE>
- BoingBoing. Music video tells story of Atari's E.T. game debacle. Viitattu 28.4.2015. <http://boingboing.net/2006/01/24/music-video-tells-st.html>
- Bookhaven National Laboratory. The First Video Game?. Viitattu 26.4.2015. <http://www.bnl.gov/about/history/firstvideo.php>
- Bramwell, T. 2002. Xbox owners, pay attention. Viitattu 26.4.2015. http://www.eurogamer.net/articles/article_45801
- Campbell, H. 2009. What Was The First Computer Game? Viitattu 18.2.2016. http://www.science20.com/science_20/what_was_first_computer_game-46008
- Carly, S. 2014. Earth: Year 2066 Removed From Steam For Dishonest Marketing. Viitattu: 26.4.2015. <http://www.escapistmagazine.com/news/view/134258-Earth-Year-2066-Removed-From-Steam-For-Dishonest-Marketing>

CD Projekt RED News. 2012. The Witcher 2 received 50 awards. Viitattu 26.4.2015.
<http://en.cdprojektred.com/news/the-witcher-2-received-50-awards/>

Console Specs. Console Specs. Viitattu 24.4.2015.
<http://www.angelfire.com/electronic2/mariotan/>

Cook, D. 2014. Legally, Dungeon Keeper can no longer be called 'free-to-play' in adverts. Viitattu 25.4.2015. <http://www.vg247.com/2014/07/02/dungeon-keeper-advert-banned-for-claiming-its-free-to-play/>

Crossley, R. 2010. New research suggests development budgets are soaring dangerously fast. Viitattu: 25.4.2015. <http://www.develop-online.net/news/study-average-dev-costs-as-high-as-28m/0106030>

Defective by Design, 2015. What is DRM?. Viitattu: 25.4.2015.
<https://www.defectivebydesign.org/faq#copyright>

DualShockers, 2014. PlayStation Close to 8,000 Employees: "We Have a Lot of Fun in What We Do;" Proud of Cultural Diversity. Viitattu 24.4.2015.
<http://www.dualshockers.com/2014/07/12/playstation-close-to-8000-employees-we-have-a-lot-of-fun-in-what-we-do-proud-of-cultural-diversity/>

Dualshockers. 2014. The Witcher 3 Gets Tons of New Info. Viitattu 30.4.2015.
<http://www.dualshockers.com/wp-content/uploads/2014/09/thewitcher3.jpg>

ea_spouse - EA: The human story. 2004. Viitattu 20.3.2015.
<http://easpouse.livejournal.com/274.html>

Eldergeek. 2010. The insane console history 2.0. Viitattu 18.2.2016. <http://elder-geek.com/2010/08/the-insane-console-history-video-20/>

ESA (Entertainment Software Association). 2014. 2014 Sales, demographics and usage data. Essential facts about the computer and video game industry. Viitattu 18.2.2016.
http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2014/10/ESA_EF_2014.pdf

Ernkvist, M. 2006. Down Many Times, but Still Playing the Game; Creative Destruction and Industry Crashes in the Early Video Game Industry 1971-1986. XIV International Economic History Congress, Helsinki Viitattu 18.2.2016. <http://www.helsinki.fi/iehc2006/papers2/Ernkvist.pdf>

European Games Award. 2012. European Games Award winners 2012. Viitattu 26.4.2015.
<http://www.european-games-award.com/gewinner-2012>

Ford, S. 2009. League of Legends: Marc Merrill Q&A. Viitattu: 27.4.2015.
<http://www.warcry.com/articles/view/interviews/5686-League-of-Legends-Marc-Merrill-Q-A>

Galarneau, L. 2014. Global Gaming Stats: Who's Playing What, and Why?. Viitattu 30.4.2015.
<http://www.bigfishgames.com/blog/2014-global-gaming-stats-whos-playing-what-and-why/>

Gamasutra. 2014. Q&A: Turning a Telltale game into 'a Telltale experience'. Viitattu 26.4.2015.
http://www.gamasutra.com/view/news/208537/QA_Turning_a_Telltale_game_into_a_Telltale_experience.php

Gameberry. Kuva 1. Viitattu 28.4.2015.
<http://www.gameberry.net/laitteet/magnavoxodyssey.php>

Gamespur, 2015. New Infamous: Second Son screens via new Photo-Mode looks astonishing and photo-realistic, new patch live. Viitattu 28.4.2015.
<http://www.gamepur.com/files/imagepicker/6/thumbs/infamous-second-son-photo-mode-screen-3.jpg>

Gearlive. 2008. Nintendo E3 08: Wii Music Multiplayer. Viitattu 28.4.2015.
http://www.gearlive.com/gallery/image_full/1178

Geuss, M. 2014. Landfill excavation unearths years of crushed Atari treasure. Viitattu 25.4.2015. <http://arstechnica.com/gaming/2014/04/landfill-excavation-unearths-years-of-crushed-atari-treasure/>

Giantbomb. 2014. Hyperscan (Platform). Viitattu 18.2.2016.
<http://www.giantbomb.com/hyperscan/3045-104/>

Giantbomb. 2015. Nintendo Entertainment System. Viitattu 21.4.2015.
<http://www.giantbomb.com/nintendo-entertainment-system/3045-21/>

Gitlin, J & Orland, K. 2013. Are the PS4 and Xbox One really that expensive, historically? Viitattu 14.4.2015. <http://arstechnica.com/gaming/2013/06/are-the-ps4-and-xbox-one-really-that-expensive-historically/>

Google Finance. Tencent Holdings Ltd. Viitattu 24.4.2015.

<http://www.google.com/finance?cid=695431>

Grayson, N. 2015. Fed Up With Steam, Devs Unite To Get Extra Greenlight Votes [UPDATED].

Viitattu 15.4.2015. <http://kotaku.com/fed-up-with-steam-devs-unite-to-score-extra-greenlight-1651642857>

Grayson, N. 2015. Steam Greenlight Is Still Broken. Viitattu 15.4.2015.

<http://steamed.kotaku.com/steam-greenlight-is-still-broken-1685057244>

Griffiths, D. 2012. 'The Truth Is, It Doesn't Work' - CD Projekt On DRM. Viitattu 25.4.2015.

<http://www.forbes.com/sites/danielnyegriffiths/2012/05/18/the-truth-is-it-doesnt-work-cd-projekt-on-drm/>

Groen, A. 2011. The death march: the problem of crunch time in game development. Viitattu

21.4.2015. <http://arstechnica.com/gaming/2011/05/the-death-march-the-problem-of-crunch-time-in-game-development/>

Grubb, J. 2015. World of Warcraft surpasses 10M subscribers once again. Viitattu 28.4.2015.

<http://venturebeat.com/2015/02/05/world-of-warcraft-surpasses-10m-subscribers-once-again/>

Guevin, J. 2009. EA hit with class action suit over 'Spore'. Viitattu 25.4.2015.

<http://www.cnet.com/news/ea-hit-with-class-action-suit-over-spore/>

Hermida, A. 2003. Taking the PlayStation online. Viitattu 24.4.2015.

<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/2985706.stm>

IGN. 2012. Demon's souls - #100 Top Modern Games - IGN. Viitattu 24.4.2015.

<http://www.ign.com/top/modern-games/100>

Internet Archive. Gamers Catch Their Breath as Xbox 360 and Xbox Live Reinvent Next-Generation Gaming. Viitattu 24.4.2015.

<http://web.archive.org/web/20080621155352/http://www.xbox.com/zh-SG/community/news/2006/20060510.htm>

Johnson, B. 2009. Here's how Tetris conquered the world, block by block. Viitattu 22.4.2015.

<http://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2009/jun/02/tetris-25anniversary-alexey-pajitnov>

Kaisamatti, A. 2014. Käyttöliittymän käytettävyyden arviointi peleissä. Kajaanin Ammattikorkeakoulu. Viitattu 18.2. 2016. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2014120518737>

Kickstarter. 2014. Seven things to know about kickstarter. Viitattu: 24.4.2015. <https://www.kickstarter.com/hello?ref=footer>

Kharif, O. 2005. Tetris' maker has his "A" game. Viitattu: 24.4.2015. <http://www.bloomberg.com/bw/stories/2005-11-22/tetris-maker-has-his-a-game>

Keith, S. 2014. Andrew Wilson of EA: 'We never want to be worst US company again'. Viitattu 25.4.2015. <http://www.theguardian.com/technology/2014/sep/05/andrew-wilson-of-ea-we-never-want-to-be-worst-us-company-again>

Kollar, P. 2009. From Software Gives RPG Players Tough Love. Viitattu 27.4.2015. http://www.gameinformer.com/games/demons_souls/b/ps3/archive/2009/10/20/review.aspx

Leadbetter, R. 2012. The Making of The Witcher 2. Viitattu 26.4.2015. <http://www.eurogamer.net/articles/digitalfoundry-the-making-of-the-witcher-2>

Makuch, E. 2013. Minecraft PC passes 11 million sales. Viitattu 26.4.2015. <http://www.gamespot.com/articles/minecraft-pc-passes-11-million-sales/1100-6410656/>

Matulef, J. 2015. Steam now requires users to disclose paid endorsements. Viitattu 20.4.2015. <http://www.eurogamer.net/articles/2015-03-17-steam-now-requires-users-to-disclose-paid-endorsements>

Minotti, M. 2014. Here's who won each console war. Viitattu: 18.2.2016. <http://venturebeat.com/2014/08/20/heres-who-won-each-console-war/>

Morran, C. 2013. EA Makes Worst Company In America History, Wins Title For Second Year In A Row!. 24.4.2015. <http://consumerist.com/2013/04/09/ea-makes-worst-company-in-america-history-wins-title-for-second-year-in-a-row/>

Morrison, C. 2007. Casual gaming worth \$2.25 billion, and growing fast. Viitattu 20.4.2015.

<http://venturebeat.com/2007/10/29/casual-gaming-worth-225-billion-and-growing-fast/>

Newzoo. 2015. Top 25 Companies by Game Revenues. Viitattu 30.4.2015.

<http://www.newzoo.com/free/rankings/top-25-companies-by-game-revenues/>

Nintendo Wikia, 2014. Kuva 2. Viitattu 28.4.2015. <http://nintendo.wikia.com/wiki/Pong>

Obias, R. 2014. 11 times videogames led to lawsuits. Viitattu 20.2.2016.

<http://mentalfloss.com/article/55078/11-times-video-games-led-lawsuits>

Oxford, N. 2011. Ten Facts about the Great Video Game Crash of '83. Viitattu 18.2.2016.

<http://www.ign.com/articles/2011/09/21/ten-facts-about-the-great-video-game-crash-of-83>

Peckham, M. 2014. Minecraft Is Now Part of Microsoft, and It Only Cost \$2.5 Billion. Viitattu

26.4.2015. <http://time.com/3377886/microsoft-buys-mojang/>

Philips, T. 2015. Valve: devs should stop gifting game keys to win Steam Greenlight votes.

Viitattu 25.4.2015. <http://www.eurogamer.net/articles/2015-02-11-valve-devs-should-stop-gifting-game-keys-to-win-steam-greenlight-votes>

Poon, T. 2011. The Hardcore Gaming Myth. Viitattu 28.4.2015.

<http://kotaku.com/5843253/the-hardcore-gaming-myth>

Praxistipps. YouTube auf der PlayStation 3 gucken – so geht's. Viitattu 28.4.2015.

http://praxistipps.s3.amazonaws.com/youtube-auf-der-playstation-3_8aaef49e.jpg

PSMania, 2013. The Evolution of the Playstation controller. Viitattu: 24.4.2015.

<http://www.psmania.net/2013/09/the-evolution-of-the-playstation-controller>

Quentin, S. 2012. The Witcher 2: Assassins of Kings. Son of a witch. Viitattu 26.4.2015.

<http://www.eurogamer.net/articles/2011-05-20-the-witcher-2-assassins-of-kings-review>

Reinhardt, J. 2012. Indie distribution platforms that are not Steam. Viitattu: 24.4. 2015.

http://www.gamasutra.com/blogs/JanaReinhardt/20120320/166531/Indie_Distribution_Platforms_that_are_not_Steam.php

Retro Nintendo Reviews, 2014. 10NES Lockout Chip Basics. Viitattu 18.4.2014

<http://www.retronintendoreviews.com/10nes-lockout-chip-basics/>

Richtel, M. 2008. Electronic Arts Ends Bid for Take-Two Interactive. Viitattu: 25.4.2015.
http://www.nytimes.com/2008/09/15/technology/15deal.html?_r=0

Rosenberg, A. 2013. How Telltale Games brought adventure gaming back... . Viitattu 24.4.2015. <http://www.digitaltrends.com/gaming/telltale-games-ceo-dan-connors-on-the-walking-dead-fables-and-building-a-television-studio-model-for-games/>

Samuel, H. 2012. EA attempts to purchase Valve. Viitattu: 25.4.2015. http://www.sk-gaming.com/content/56102-EA_attempts_to_purchase_Valve

Schreier, J. 2015. An Updated List Of Studios EA Has Bought And Then Shut Down. Viitattu 25.4.2015. <http://kotaku.com/an-updated-list-of-studios-ea-has-bought-and-then-shut-1689498614>

Schreier, J. 2014. The Final Fantasy XV Problem. Viitattu 25.4.2015. <http://kotaku.com/the-final-fantasy-xv-problem-1631021969>

Schreier, J. 2013. Your complete guide to the SimCity disaster. Viitattu 25.4.2015. <http://kotaku.com/5991077/your-complete-guide-to-the-simcity-disaster>

Shapiro, E. 1991. Nintendo-Philips Deal Is a Slap at Sony. Viitattu 24.4.2015. <http://www.nytimes.com/1991/06/03/business/nintendo-philips-deal-is-a-slap-at-sony.html>

Shapiro, J. 2014. Trip Hawkins: How Empathy Became His Ultimate Game. Viitattu 24.4.2015. <http://www.forbes.com/sites/jordanshapiro/2014/09/18/trip-hawkins-how-empathy-became-my-ultimate-game/>

Snow, B. 2012 Why console gaming is dying. Viitattu 27.4.2015. <http://edition.cnn.com/2012/11/09/tech/gaming-gadgets/console-gaming-dead/index.html>

Steam. 2015. About Steam Greenlight. Viitattu 24.4.2015. <https://steamcommunity.com/workshop/about/?appid=765§ion=faq>

Steiner, B. 2014. How the Unreal Engine Became a Real Gaming Powerhouse. Viitattu 28.4.2015. <http://www.popularmechanics.com/culture/gaming/a9178/how-the-unreal-engine-became-a-real-gaming-powerhouse-15625586/>

Sony Corporate info. Viitattu 24.4.2015. Affiliated Companies (Consolidated Subsidiaries) Viitattu 24.4.2015. <http://www.sony.net/SonyInfo/CorporateInfo/Subsidiaries/outside.html>

Sydney Morning Herald. August 30, 2007. Prepare for all-out war. Viitattu 24.4.2015. www.smh.com.au/news/biztech/prepare-for-allout-war/2007/08/30/1188067256196.html

Tassi, P. 2014. Riot's 'League of Legends' Reveals Astonishing 27 Million Daily Players, 67 Million Monthly. Viitattu 26.4.2015. <http://www.forbes.com/sites/insertcoin/2014/01/27/riots-league-of-legends-reveals-astonishing-27-million-daily-players-67-million-monthly/>

The Economist, 2013. Game on. Viitattu 20.4.2015 <http://www.economist.com/blogs/graphicdetail/2013/05/daily-chart-13>

The Verge. Microsoft Xbox. Viitattu 24.4.2015. <http://www.theverge.com/products/xbox/1678>

Videogame critic. The Video Game Critic's Console Reviews Playstation. Viitattu 24.4.2015. <http://videogamecritic.com/psinfo.htm>

Ward, M. 2008. Casual games make a serious impact. Viitattu 18.4.2015. <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/7301374.stm>

Williams, I. G. 2015. Crunched: has the games industry really stopped exploiting its workforce? Viitattu 20.4.2015. <http://www.theguardian.com/technology/2015/feb/18/crunched-games-industry-exploiting-workforce-ea-spouse-software>

Williamson, J. 2015. EA Doesn't Want to "Nickel And Dime" Their Customers Via Microtransactions. Viitattu 18.2.2016. <http://www.eteknix.com/ea-doesnt-want-nickel-dime-customers-via-microtransactions/>

Wired. 2010. Pac-Man creator reflects on 30 years of dot-eating. Viitattu 18.4.2015. <http://www.wired.com/2010/05/pac-man-30-years/>

ZeldaDungeon, 2015. 16 things wrong with A Link to the Past. Viitattu 28.4.2015. <http://www.zeldadungeon.net/wp-content/uploads/2015/04/Angry-Cuccos-293x220.jpg>

Kuvat

Kuva 1. Magnavox Odyssey 1. sukupolven pelikonsoli vuodelta 1972.....	11
Kuva 2. Näkymä ensimmäisen videopelin kuvaruudusta 1970-luvulta.....	12
Kuva 3. Neljännen konsolisukupolven suosikkikonsoli Eurooppalainen PAL Super-Nintendo ohjaimineen ja peleineen vuodelta 1992.....	13
Kuva 4. Näkymä 16-bittisen neljännen sukupolven pelistä Zelda - A link to the past.....	14
Kuva 5. Seitsemännen sukupolven PlayStation 3 konsoli.....	15
Kuva 6. Pelinäkymä Sonyn PlayStation 4:n Infamous - Second Son-pelistä.....	16
Kuva 7. Atari hautasi miljoonia ylijääneitä E.T. pelikasetteja autiomaan täytteeksi.....	19
Kuva 8. Alkuperäinen Microsoft Xbox.....	27
Kuva 9. Näkymä pelistä Witcher 3: The Wild Hunt.....	30
Kuva 10. Wii-music-pelin pelaajia vuonna 2008 E3 messuilla.....	35

Taulukot

Taulukko 1. Pelikonsolisukupolvet ja maalimanlaajuinen laitemyynti. Kunkin sukupolven myydyin konsolimalli on merkitty punaisella. (The Economist 21.5.2013)	10
Taulukko 2. Maailman suurimmat pelialan yritykset vuonna 2014. (Newzoo 2015).	22

Liite: Termistö

Konsolisota - Pelikonsolimarkkinoilla tapahtuvaa kilpailua markkinaosuudesta.

Tripla A-firma - Pelialan yritys, jolla paras kyky sijoittaa rahaa pelien kehitykseen. Pelikehittäjien käyttämä termi.

Shovelware - Ylimääräisohjelma, joka tulee ilmaiseksi ennalta asennettuina PC:lle. Myös crapware.

Pelikonsoli - Kuluttajien kotikäyttöön tarkoitettu laite, joka on erityisesti suunniteltu videopelien pelaamiseen.

Casual-peli - Pelin jonka oppimiseen menee vain vähän aikaa.

Hardcore-peli - Tunnetaan myös perinteisenä pelinä. Pelejä, jotka vaativat pelaajaltaan paljon aikaa.

Mobiilipeli - Älypuhelimilla, tableteilla tai kannettavilla pelikonsoleilla pelattava peli.

Rebootti - Klassisten pelien uusintaversio jotka päivitetään nykyisille pelilaitteille alusta asti.

Mikromaksu - Pieni rahallinen korvaus jostain palvelusta; hyvin usein käytössä erilaisissa verkopeleissä tai palveluissa. Useimmiten mikromaksuilla rahoitetaan F2P (Free-to-play) malliin perustuvia pelejä. Vastaava englanninkielinen termi on microtransaction.

MMO - Lyhenne sanoista Multi Member Online. Tämän tyyppiset pelit ovat verkon kautta pelattavia monien pelaajien pelejä, jotka kattavat useita eri peligenrejä.

Grafiikkamoottori - Ohjelmistokehystyökalu, jonka päälle pelikehittäjät rakentavat pelejä joko konsoleille, mobiililaitteille tai PC:lle.

Sprite - Eritoten vanhemmissa tietokone- ja konsolipeleissä käytetty menetelmä, joka perustuu pikseligrafiikalla toteutettuihin kuvahahmoihin, eli Spriteihin.

Polygoni - 3D-vektorigrafiikassa käytettävä monikulmio.

HD-kuvalaatu - High definition- tai teräväpiirtokuva. Kuvalaatu, joka on ollut olennainen osa pelikonsolien ominaisuuksista 7. sukupolvesta alkaen.